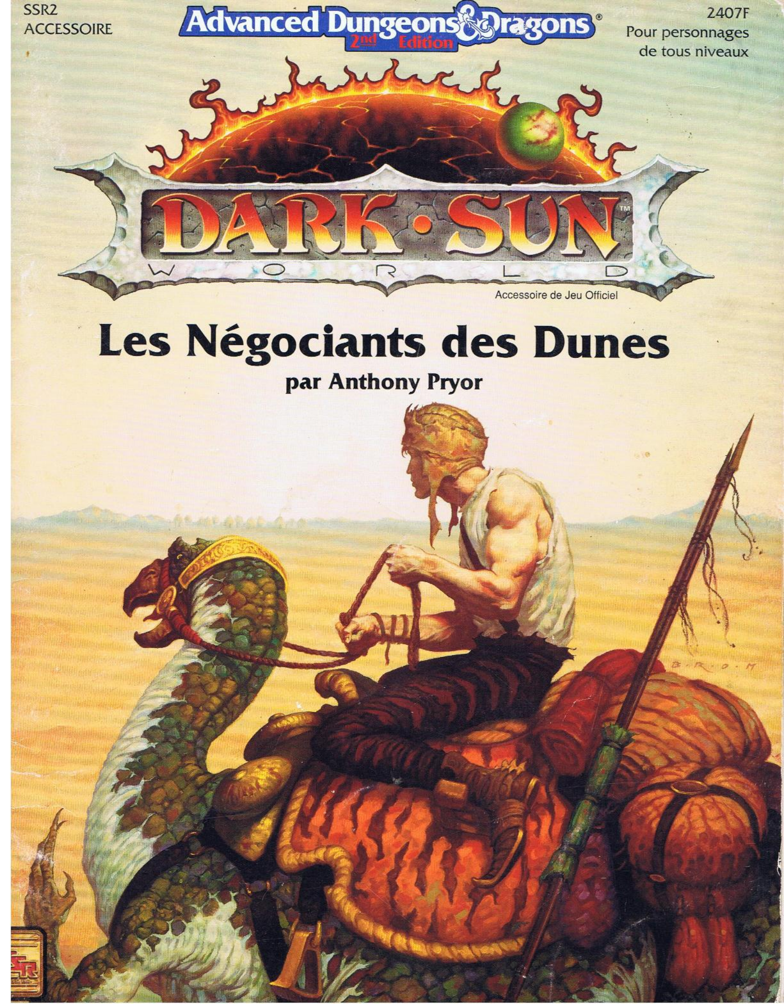

SSR2
ACCESSOIRE
Advanced Dungeons & Dragons
2nd Edition
2407F
Pour personnages
de tous niveaux
DARK · SUN
W O R L D
Accessoire de Jeu Officiel
Les Négociants des Dunes
par Anthony Pryor

Les Négociants des Dunes

par Anthony Pryor

Table des Matières

Crédits

Conception : Anthony Pryor
Corrections : Mike Breault
Coordination du projet : Timothy B. Brown
Illustrations en noir et blanc : David O. Miller et Brom
Illustration en couleurs : Brom
Conception graphique & Production : Sarah Feggestad
Typographie : Communiqué, Bury St. Edmunds, Royaume-Uni
Cartographie : Dave Sutherland
Remerciements particuliers à Robert V. Armstrong, Terri Bates, Sherri Brown, Jeff Carnegie, Scott Casebeer, Beth Davis, Lee Joslyn, Mark McMann, Lloyd Manuel Perez, Sante Peterson, Josh Russell-Bryant, Tom Steward et Chuck Sweet.
Traduction française : Thierry Betty
Correction/Révision de la version française : Luc Masset/Hexagonal

TSR, Inc.
POB 756
Lake Geneva
WI 53147
U.S.A.



TSR Ltd.
120 Church End
Cherry Hinton
Cambridge CB1 3LB
United Kingdom

ISBN 1 873799 08 X

Introduction

Un vent chaud souffle sur la Mer Pulvérulente — un vent assez rapide et furieux pour fouetter la peau et polir les os. Un petit groupement de huttes en pierre s'accroche avec ténacité au rivage, comme un mekillot accroupi contre une tempête de sable. Un être solitaire se tient tout proche, drapé dans une lourde robe, le visage masqué ne laissant apercevoir que les yeux. Il monte la garde, tournant le dos à la mer, vers l'étendue de sable sans fin, attendant ceux qui pourraient bien ne pas revenir. Il s'arc-boute contre le vent sournois en s'appuyant sur un bâton en os alors que la rafale suivante le heurte.

Soudain, la sentinelle scrute intensément le maelström sablonneux. Est-ce possible ? Oui — le voilà — un escorteur solitaire, son rapide crodlu glissant sur la poussière. Puis, derrière lui, un autre et ensuite un troisième, tous vêtus de soie rendue marron-rouge par le sable et portant de fines lances aux flammes flottant au vent. Le cœur de la sentinelle se met à battre la chamade lorsqu'un attelage de gigantesques et pesantes bêtes émerge de la tempête, tirant la masse imposante d'un vaste chariot blindé. La proue de ce gigantesque vaisseau du désert est ornée d'une seule bannière bleue arborant la représentation d'un jozhal argenté.

La sentinelle abaisse son masque, révélant un visage endurci et buriné. Avec un air de joie et de soulagement, il porte à ses lèvres un sifflet en argent dans lequel il souffle trois fois. Chaque coup de sifflet aigu et pressant a l'effet d'une dague en os transperçant le hurlement du vent. Finissant frénétiquement d'enfiler leur robe, des hommes, des femmes et des enfants sortent des huttes en pierre en riant, en plaisantant ou en pleurant de soulagement.

Bien que les vents soient féroces et les ennemis nombreux parmi les terres désolées bordant la Mer Pulvérulente, les villageois savent désormais qu'ils auront une chance de survivre une année de plus.

Le négociant des dunes est arrivé.

Qui sont et que sont exactement les négociants des dunes? La réponse dépend de la personne à qui vous posez la question. Un villageois normal, vivant dans un rude village parmi les périls des déserts de sable, pourra les décrire comme suit :

"Les négociants des dunes ? Oh, par tous les éléments, bénis soient-ils ! Si ce n'était grâce aux négociants, nous péririons certainement en moins d'une saison ! Ils nous apportent la nourriture et les biens dont nous avons besoin qu'ils nous échangent contre notre artisanat, nos produits ou



nos animaux. Parfois, quand nous avons peu de choses à leur proposer, ils échangent leur marchandise pour des services — un endroit où se reposer ou de la nourriture pour leurs bêtes. Notre village est pauvre et les négociants des dunes nous traitent équitablement. Sans eux, nous péririons !"

Les rois-sorciers, à l'opposé, tiennent des propos quelque peu différents :

"Parfois, je me demande s'il faut les louer ou les maudire. Ils vivent dans ma cité, occupent une place précieuse, consomment mes ressources de valeur et, malgré tout, m'obéissent seulement quand cela leur sied. Ils affirment qu'ils travaillent pour maintenir le bien public, pour que les choses restent stables afin de pouvoir faire du profit. Je me demande parfois s'ils ne complotent pas contre moi, cherchant à saper mon autorité. Oh, que ces négociants me font peine !

"Cependant, sans eux, mon peuple serait incapable d'élever de grands monuments en l'honneur de ma gloire ou serait peut-être incapable de se nourrir ! Et si mon peuple devient insatisfait, il ne pourra se soumettre si facilement à ma loi et ne pourra pas me rendre les honneurs et le respect que je mérite. Ces négociants me font peine mais que puis-je faire sans eux ?"

Comme on vient de le voir, les opinions portées sur les négociants des dunes sont très variables. Il est possible que la vision la moins empreinte de préjugés sur les négociants des dunes soit celle d'un négociant.

"Que suis-je ? Je ne suis qu'un simple marchand quelconque. Je fais le nécessaire pour faire un profit et pour créer une atmosphère propice au négoce. Vous allez me demander — comment dois-je m'y prendre ? Je vous réponds — en maintenant une absolue neutralité, en refusant de me joindre à tout groupe ou ordre et en faisant du commerce équitablement avec quiconque. Je commerce avec tout le monde et n'évite personne. Tout être sera le bienvenu — l'elfe, le nain, le gith, le belgoï ; et, pourquoi pas, je commercerai avec le Dragon en personne s'il le désirait !

"La bonne volonté est aussi importante que le profit car, sans elle, il est souvent impossible de faire du profit. Je coopère avec les rois-sorciers, même si beaucoup d'entre eux me sont personnellement antipathiques. Sans leur bonne volonté, je ne peux commercer et ne puis donc faire de profits. Et les pauvres villageois du désert — bien souvent je sais qu'ils n'ont pas grand-chose mais, sans eux, mes caravanes ne peuvent se reposer ou recevoir de la nourriture ; c'est pourquoi, souvent, ils m'offrent l'hospitalité ou à manger. Parfois, je leur laisse des produits en échange d'une promesse de vente pour une fois prochaine. Attention, je ne vois aucune bonté en cela. Pour moi, cela s'appelle faire de bonnes affaires.





"Qui suis-je ? Je ne suis ni plus, ni moins que ce que je suis. Je suis un marchand et un homme d'affaires. Je suis un négociant des dunes."

Les Négociants des Dunes est un supplément au monde de jeu DARK SUN™. Il traite, d'un point de vue intérieur, des puissantes maisons marchandes d'Athas. La première partie décrit la plus importante maison marchande de chacune des principales cités de la région de Tyr — Wavir (Balic), Tsalaxa (Draj), Inika (Gulg), Shom (Nibenay), M'ke (Raam), Vordon (Tyr) et Stel (Urik). Chaque maison est détaillée en fonction de son histoire, de son actif, de ses comportements ainsi que des relations qu'elle entretient avec les rois-sorciers et les autres maisons marchandes. Les personnages principaux et les différents avant-postes et quartiers généraux sont aussi développés.

La partie suivante détaille certaines des centaines de maisons marchandes mineures. Etant donné que les maisons marchandes créées par des PJ seront petites et ne demanderont qu'à s'étoffer, cette partie donne de précieux renseignements sur la manière de diriger une telle affaire.

Puis les marchands elfes sont décrits. Trois types majeurs de marchands elfes existent sur Athas — les tribus marchandes "légitimes" qui commercent la plupart du temps ouvertement, les tribus de pillards qui parfois commercent et les tribus d'elfes qui commercent dans l'ombre en versant dans la contrebande, la fraude, l'intrigue et dans des activités encore plus inavouables. Un exemple typique de chacune de ces tribus est détaillé.

Enfin, des informations sont fournies sur les routes commerciales, sur les marchandises et sur la manière employée par les PJ pour devenir des marchands, y compris les paramètres sur la nouvelle classe de négociant en tant que personnage-joueur.

Muni des informations données dans ce livret, un MD peut découvrir les secrets du commerce sur Athas et créer un environnement commercial réaliste et compétitif pour les joueurs avides de profits. Sur Athas, le sang de la vie s'appelle commerce. Bienvenu dans le monde des négociants des dunes.

Note sur les abréviations

Les personnages et monstres auxquels il est fait référence sont décrits selon une courte présentation normalisée. Plusieurs nouvelles classes de personnage ont été introduites dans le monde de DARK SUN™ ; les abréviations suivantes sont utilisées :

Bd : Barde	C : Clerc	Pf : Profanateur
G : Guerrier	Gl : Gladiateur	I : Illusionniste
Ps : Psioniste	Pv : Préservateur	R : Rôdeur
Ar : Arkhonte	V : Voleur	N : Négociant

Dans les courtes descriptions des personnages, les sorts et les pouvoirs psioniques sont donnés simplement par le nombre par niveau (pour les sorts) et par le nombre total de pouvoirs (pour les psioniques). Les sorts et les pouvoirs psioniques de ces personnages peuvent être choisis par le MD ou déterminés au hasard. La description détaillée de certains personnages donne la liste spécifique des sorts et des pouvoirs ; le MD a le loisir de les changer pour les adapter à sa campagne.

Le Code Marchand

Toutes les maisons marchandes suivent un code strict d'éthique connu sous le nom de Code Marchand. Quiconque désirant faire partie d'une maison marchande doit accepter tous les articles de ce code et s'y tenir sous peine de se voir immédiatement expulsé. Le code varie d'une maison à l'autre mais, dans la plupart des cas, il comprend les articles suivants :

1. Reconnaissance qu'en rejoignant une maison marchande un agent abandonne toute citoyenneté dans n'importe quelle cité et toute appartenance à n'importe quelle tribu.
2. Serment d'allégeance à la maison marchande.
3. Promesse de travailler pour les meilleurs intérêts de la maison marchande en contrepartie d'un salaire.
4. Promesse de négocier honnêtement de la même manière avec les étrangers, les amis et les ennemis.
5. Promesse de ne pas faire étalage de toute richesse gagnée comme employé de la maison.
6. Promesse d'appliquer les lois de la cité dans laquelle se trouve l'agent et de ne rien faire qui puisse attirer le courroux du roi-sorcier ou de ses agents sur la maison.
7. Promesse de coopérer avec d'autres marchands pour rendre la vie très coûteuse à n'importe quelle personne qui emprisonne injustement, fait chanter ou harcèle autrement n'importe quel marchand.

Les maisons marchandes majeures de la Région de Tyr

Ce serait une formidable erreur de croire que les rois-sorciers détiennent tous les pouvoirs sur Athas. Le pouvoir peut être détenu de différentes façons ; sans tenir compte des dirigeants des cités, de nombreuses mains tirent les ficelles du pouvoir.

Les maisons marchandes majeures d'Athas détiennent une grande part de pouvoir, souvent au grand dam des rois-sorciers. Ce sont les maisons marchandes qui permettent au sang de la vie de couler sur Athas — des denrées alimentaires qui nourrissent les cités-Etats isolées, des matériaux de construction qui permettent de bâtir les palais des rois-sorciers et des nobles décadents, des esclaves qui travaillent dans les champs ou qui combattent et meurent dans les enclos des gladiateurs et bien d'autres produits vitaux.

Organisée en une famille dirigée par un patriarche ou une matriarche, une maison marchande majeure contrôle des dizaines de caravanes, entretient des propriétés dans plusieurs cités, commandite des villages-comptoirs et emploie (ou possède) des milliers de personnes. Les plus importantes maisons — Wavir, Tsalaxa et consorts — ont tellement d'influence que même le plus puissant des rois-sorciers ne les sous-estime pas.

La plus importante maison marchande de chacune des principales cités de la Région de Tyr est développée dans cette partie. Des informations sur, entre autres, l'actif, l'histoire, les pratiques commerciales, le quartier général, les caravanes et les personnages principaux de la maison sont fournies.

La Maison Inika

Les Inika opèrent en dehors de leur quartier général dans la cité de Gulg. Elle est modeste comparée à certaines des autres maisons marchandes majeures mais c'est par choix. Elle s'est spécialisée dans l'acheminement de petits chargements de valeur, tels que les noix de kola, les plumes exotiques, les épices et les pierres précieuses ; elle voit mieux les profits en restant modeste et efficace. En tant que telle, cette maison fait des profits hors de proportion vu sa taille et a gagné la réputation d'être la maison la plus perspicace de la région.

La bannière de la Maison Inika représente un cercle plein en or sur fond noir.

L'histoire

Il y a plus de trois siècles, lors de l'année de la Fureur du





Désert, dans la cité de Gulg, Taro Inika, agent de confiance de la Maison Riben, rompit son serment d'allégeance et quitta son employeur pour former sa propre maison. Ce fut seulement grâce à la bonne volonté de Biria Riben, la matriarche de la maison qui eut jadis une liaison avec lui, que la maison nouvellement formée ne fut pas détruite dans l'année qui suivit.

Dans Gulg, les rivalités entre maisons marchandes sont maintenues à la baisse pour garantir la paix et la tranquillité. Cela s'avéra être un riche environnement pour la nouvelle maison marchande. En quelques années, elle atteignit sa taille actuelle : une affaire efficace acheminant de petits chargements de valeur.

La Maison Vordon, toujours à l'affût des rivaux faibles afin de les exploiter ou de les détruire, fit immédiatement envoyer des pillards pour démanteler les routes de la soie entre Urik et Raam. La Maison Inika, ce fut une surprise, capitula tout de suite, abandonnant les routes et, par conséquent, les cédant à son compétiteur plus fortuné. Malheureusement pour les Vordon, ils se rendirent rapidement compte que les ressources obtenues par les Inika sur les routes de la soie avaient été réinvesties dans le commerce des épices entre Tyr et Gulg, là où les Vordon étaient très vulnérables. En quelques mois, les Vordon se retrouvèrent le dos au mur et regrettèrent le jour où ils entendirent parler pour la première fois de la Maison Inika.

De tels incidents soulignent deux principes philosophiques des Inika : la force se doit d'être utilisée seulement en dernier ressort et la stratégie du retrait vers une position supérieure est souvent la meilleure voie à suivre.

L'actif

Les marchandises de prédilection des Inika — noix de kola, épices, pierres précieuses, plumes et autres petits objets de valeur — permettent à leurs caravanes d'être petites et rapides. La relative tranquillité de Gulg et sa régularité de production permettent à la Maison Inika d'obtenir des revenus réguliers. De sages investissements combinés à des dépenses prudentes procurent aux Inika une assise financière solide.

Caravanes : Les caravanes des Inika sont petites et rapides. Des éclaireurs elfes préviennent, largement à l'avance, des embuscades ou des attaques programmées, lesquelles sont généralement évitées car la confrontation n'est pas recherchée. Le chargement est presque exclusivement transporté sur des kanks bien que les inix soient parfois utilisés pour des chargements plus importants. Les mekillots et les chariots ne font pratiquement jamais partie de leurs caravanes.

Une caravane moyenne comprend environ une douzaine d'éclaireurs elfes avec au maximum vingt kanks et (rarement) quatre à six inix. De part la petite taille de leurs caravanes, les Inika peuvent en maintenir beaucoup plus que les autres maisons marchandes. A un moment donné, les Inika peuvent avoir 50 à 75 caravanes transportant des chargements dans toute la région.

La toute première tactique établie pour les caravanes des Inika est d'éviter toute force ennemie. Si cela rate, la caravane se disloque pour diviser les poursuivants. Après la fin de l'attaque, les éclaireurs elfes ont pour mission de ramener les conducteurs de kanks dispersés.

Installations : La Maison Inika maintient très peu d'installations permanentes car elle préfère louer temporairement ou à plus long terme des espaces dans les villages, les forts ou les cités. La maison maintient quelques villages-comptoirs et quelques forteresses, comme le Fort Adros. Des installations majeures et leurs ressources sont données ci-après.

Fort Adros : 75 employés, 150 esclaves. Lieu d'approvisionnement sur la route de l'or entre Walis et Altaruk. Souvent la cible des attaques des elfes et des gith.

Fort Harbeth : 50 employés, 100 esclaves. Lieu d'approvisionnement et de stockage dans les contreforts au sud-ouest des Montagnes du Mekillot, à distance égale de Gulg, de Point-Salé et de Ledopolus Nord. Comptoir marchand majeur pour les esclaves de Point-Salé et lieu de vente des objets fabriqués par les nains de Ledopolus.

Fort Skonz : 50 employés, 75 esclaves. Lieu d'approvisionnement à la jonction des trois routes menant à Tyr, Altaruk et Source d'Argent. Site qui commence à être repeuplé, dont l'importance croît sans cesse en tant que lien commercial entre Tyr et d'autres cités. Ce fort fut menacé d'occupation par les forces d'Urik lors du récent conflit entre Tyr et Urik mais la menace ne fut jamais concrétisée.

Shazlim : Village-comptoir, 500 citoyens. Localisé le long du bord sud du Creuset du Dragon entre Raam et Source d'Argent, Shazlim est une importante escale et lieu de négoce de la région.

Les installations permanentes, telles que le quartier général de la maison à Gulg, sont les pièces maîtresses d'un luxe discret. Cette bâtisse est faussement calme, avec quelques gardes et peu de moyens de défenses visibles. Les intrus découvriront cependant que les gardes des Inika sont de redoutables guerriers et que la demeure elle-même est truffée

de pièges et périls à travers sa centaine de pièces.

Troupes : Comme on pouvait s'en douter, la Maison Inika évite les grandes concentrations de troupes. Les forces permanentes de la maison sont des troupes d'élite alors que des troupes de moins bonne qualité sont recrutées seulement en cas d'absolue nécessité et à court terme. Les Inika emploient d'une façon permanente peut-être 500 personnes dont la tâche est exclusivement militaire. Ces individus sont 5ème niveau ou plus. Tous sont compétents dans différentes armes et tactiques ; ils peuvent servir soit d'éclaireurs, soit de fantassins, soit de force d'élite lors de raids.

Le comportement

La famille Inika est loin d'être généreuse ; elle préfère prodiguer sa richesse à ses agents de confiance. Les contractuels peuvent s'attendre à obtenir du travail pour un salaire moyen ou moins ; ils ne peuvent espérer un emploi à long terme à moins que leurs performances ne soient exemplaires. Si un contractuel se hisse dans la hiérarchie pour devenir un employé de valeur, la Maison Inika peut lui accorder l'honneur ultime — une position permanente en tant qu'agent. Des agents particulièrement compétents peuvent se voir offrir de faire partie des membres de la famille mais cela est très rare. Les agents sont bien traités, principalement du fait de leur petit nombre. Les Inika sont toujours réticents à partager leur prospérité avec de trop nombreux membres de la famille ; c'est la raison pour laquelle leurs agents sont peu nombreux mais hautement qualifiés. La famille s'occupe de ses agents et de leur famille depuis le berceau jusqu'à la tombe en appliquant la sage pensée qu'un tel investissement majeur n'est pas abandonné à la légère.

Les contractuels préférés sont les éclaireurs, les espions, les conducteurs de kanks et les guerriers se déplaçant rapidement et légèrement armés. Les mages et psionistes sont payés très chers et ne sont employés qu'en cas d'ultime nécessité.

La Maison Inika possède plus de 2.000 esclaves de différentes races. La famille a la réputation de bien les traiter ; les paresseux et les individus n'obéissant pas assez rapidement aux ordres sont vendus pour aller travailler dans les mines ou pour accomplir toute autre tâche déplaisante.

Les relations avec les autres

La Maison Inika se tient en dehors des problèmes. Cela ne signifie pas qu'elle n'intrigue jamais ou qu'elle n'essaie pas de jouer sur plusieurs tableaux ; il est simplement très difficile de la prendre en flagrant délit. Une telle attitude est appliquée généralement envers ceux qui ont fait du tort à la Maison Inika. La Maison Inika ne s'affole pas et elle sait rendre la pareille.

Dans leurs relations avec les autres maisons marchandes et les rois-sorciers, les Inika adoptent une approche non conflictuelle. Si la famille est mise en compétition pour le contrôle d'une importante route ou denrée, elle résistera fortement afin de persuader son opposant d'engager du temps et de l'argent dans le conflit. Puis, les Inika se retireront soudainement, changeront de tactique et cesseront de mettre la pression sur l'opposant d'une manière totalement inattendue.

Les Inika utilisent rarement les services de grandes troupes de mercenaires ; ils préfèrent s'assurer les services de petits groupes d'élites de pillards pour harasser leurs ennemis ou d'agents pour glaner des informations. La Maison Inika sera beaucoup plus encline à s'engager dans l'intrigue et la fourberie plutôt qu'à s'attaquer ouvertement à son ennemi avec troupes ou magie.

De cordiales relations sont entretenues de tout temps, même durant les pires rivalités. Le patriarche d'une maison s'étant attiré la colère des Inika raconta une fois que la Maison Inika était très habile à sourire à un rival tout en le poignardant.

Malgré cela, la famille Inika essaie de rester en bons termes avec les autres maisons marchandes. La Maison Wavir de Balic est considérée comme une maison amie par les Inika. La plupart des autres maisons n'éprouvent rien de particulier contre la Maison Inika, bien que les rivalités commerciales soient courantes. La Maison Tsalaxa nourrit une certaine antipathie envers la Maison Inika mais la réputation de cette dernière empêche les Tsalaxa d'agir ouvertement.

Du fait de la quasi-mainmise des Inika sur le commerce des noix de kola, du poivre et du safran, cette famille peut manipuler les prix de ces produits pratiquement comme elle le souhaite. Cela a parfois pour effet d'attirer des rivaux, dans le commerce des épices, qui pratiquent des prix plus bas ; ensuite, ils augmentent les prix d'un jour à l'autre et cela entraîne des dégâts financiers importants. De telles pratiques sont réalisées contre les rivaux les plus amers car les Inika préfèrent entretenir de bonnes relations avec leurs concurrents.

La famille Inika est en relation d'affaires avec l'oba, la reine-sorcière, de Gulg. Ses arkhontes traitent avec les maisons marchandes au nom du peuple de Gulg. En dépit d'occasionnelles disputes mineures et d'un certain ressentiment entre les maisons et les arkhontes, cette entente réussit générale-



ment bien à rendre la cité et ses marchands prospères.

Dans d'autres cités, la prudente Maison Inika s'attache à scrupuleusement respecter les lois locales afin de continuer à bénéficier de la bonne volonté des rois-sorciers. Les Inika ne font jamais de contrebande, ni ne fraudent en dépit des énormes profits qui peuvent être ainsi faits.

Tout comme les autres maisons marchandes, les Inika ont souvent des problèmes avec les rois-sorciers. Ces monarques, ou leurs arkhontes, essaient souvent d'extorquer plus de droits de douane que le strict nécessaire. Ils essaient aussi de piller les précieuses cargaisons de leurs caravanes. Dans de tels cas, les Inika sont connus pour se retirer calmement de la cité ; ils pressent leurs amis et alliés parmi les autres maisons marchandes d'en faire autant car un roi-sorcier qui abuse de ses pouvoirs envers la Maison Inika outrepasse certainement ses prérogatives envers les autres. Lorsque les actions entreprises par les Inika sont connues, ils sont généralement presque tous partis, ne commerçant plus avec le roi-sorcier offensant et privant ses nobles et ses citoyens d'articles importants.

Les personnalités

Andiama Inika

Négociante humaine, loyale neutre

Classe d'armure 8 (armure matelassée)	For 17
Vitesse de déplacement 12	Dex 13
Niveau 19	Con 10
Points de vie 60	Int 19
TAC0 10	Sag 18
Nombre d'attaques 1	Cha 14

Dégâts/attaque : 1d8 +1 (cimeterre en acier).

Résumé des psioniques : PFP 97 ; talent natif — pensées dissimulées (SP Sag ; CI 5 ; CM 3/round).

Andiama Inika est une femme grande et mince aux cheveux noirs parsemés de gris. Elle porte de longues robes en soie faites sur mesure ainsi que des ceintures de style. Son comportement est amical mais ferme. Les membres de sa famille et ses agents lui portent une loyauté indéfectible ; ils suivent toujours ses ordres à la lettre.

La matriarche dirige depuis 18 ans la Maison Inika et a mené les Inika à leur plus grande prospérité depuis des générations.

Ranis Inika

Barde demi-elfe, neutre strict

Classe d'armure 8 (vêtements + Dex)	For 13
Vitesse de déplacement 12	Dex 16
Niveau 18	Con 12
Points de vie 58	Int 16
TAC0 12	Sag 17
Nombre d'attaques 1	Cha 17

Dégâts/attaque : 1d6 (lance de fantassin à la pointe en silex).

Résumé des psioniques : PFP 74 ; talent natif — force augmentée (SP Sag -3 ; CI variable ; CM variable).

Sorts : 1er niveau — *mains brûlantes, changement d'apparence, sommeil, hypnotisme* ; 2ème niveau — *apparence altérée, sphère enflammée, lévitation, localisation d'un objet* ; 3ème niveau — *dissipation de la magie, boule de feu, pieds lestes**, *hâte* ; 4ème niveau — *charme-monstre, création mineure, globe mineur d'invulnérabilité* ; 5ème niveau — *illusion majeure, téléportation, mur de pierre* ; 6ème niveau — *suggestion de masse, reflets*.

* Ce sort est décrit dans le ***Livret de Règles*** de la boîte DARK SUN™ à la page 91.

Ranis commença sa carrière chez les Inika en tant qu'agent hautement compétent. Sous le déguisement d'une simple barde errante, elle collecta une quantité importante de renseignements sur les rivaux, ennemis, amis de la Maison Inika et même sur les rois-sorciers. Lorsque sa rapidité de réaction sauva Andiama d'une tentative d'assassinat par une maison rivale, Ranis fut officiellement adoptée par la famille. Depuis, elle n'a cessé de la servir loyalement. Elle est le membre le plus loyal d'une famille connue pour sa loyauté.

Physiquement, Ranis est impressionnante — sa grâce et sa beauté exceptionnelles ont captivé plus d'une personne et ses performances d'artiste l'ont rendue légendaire dans toute la région de Tyr. Elle a beaucoup de pseudonymes ; peu de gens réalisent que cette splendide barde demi-elfe est en fait le membre de confiance le plus important et le plus dangereux de la Maison Inika, après la matriarche. Ses performances, paraît-il, ont fait pleurer le roi-sorcier d'Urik et la rumeur dit qu'elle serait le mystérieux espion qui déroba des documents commerciaux très secrets à la Maison Rees.



Shallin Losya

Psioniste humaine, neutre strict

Classe d'armure 8 (armure matelassée)	For 9
Vitesse de déplacement 12	Dex 12
Niveau 16	Con 14
Points de vie 51	Int 14
TAC0 12	Sag 18
Nombre d'attaques 1	Cha 13

Dégâts/attaque : 1d4 (dague en bronze).

Résumé des psioniques : PFP 247.

Modes de défense — forteresse intellectuelle, barrière mentale, néant spirituel, bouclier de la pensée, tour de la volonté de fer.

Clairsentience — *Sciences* : vision de l'aura ; *Dévotions* : esprit combattant, sens du danger.

Psychokinésie — *Sciences* : désintégration, télékinésie ; *Dévotions* : attaque balistique, contrôle d'un corps, barrière inertielle, agitation moléculaire, amollissement.

Psychométabolisme — *Sciences* : guérison complète ; *Dévotions* : armement corporel, armure charnelle.

Télépathie — *Sciences* : expulsion, lien spirituel sonde ; *Dévotions* : contact, cinglement de l'ego, excitation du ça, invisibilité, pression mentale, écrasement psychique, émission de pensées.

Métapsionisme — *Sciences* : ultrasouffle ; *Dévotions* : autorestauration, convergence, amplification, drainage psychique, champ de stase.

Shallin est la psioniste en chef de la Maison Inika et, comme telle, est un redoutable combattant psychique. Comme la plupart des membres de la famille, elle est fanatiquement loyale envers Andiama et sa famille ; elle ne cessera jamais d'appliquer ses pouvoirs conséquents à la défense des Inika. Elle a la tâche de surveiller et d'entraîner les autres psionistes que la maison emploie ; pour rester en forme, elle aime aussi, occasionnellement, aller en mission, accompagner les caravanes ou servir dans un avant-poste de la famille pendant quelques semaines.

Normalement vêtue de marron, Shallin a les cheveux châtains coupés courts afin de pouvoir porter une calotte de psioniste. Elle porte normalement un bâton ouvragé muni d'un andouiller sculpté à une de ses extrémités, que beaucoup pensent être magique. Malgré son alignement neutre, elle nourrit une profonde et liante loyauté envers les Inika ; sa neutralité est plus évidente lorsqu'elle est en relation avec des gens étrangers à la Maison Inika.

Tomak Reslin

Gladiateur mûl, loyal neutre

Classe d'armure 3 (cuirasse en peau de braxat)	For 21
Vitesse de déplacement 12	Dex 12
Niveau 19	Con 17
Points de vie 95	Int 12
TAC0 2	Sag 15
Nombre d'attaques 2	Cha 7

Dégâts/attaque : 1d10 +9 (épée à deux mains en acier).

Résumé des psioniques : PFP 218 ; talent natif — drainage de vie (SP Con -3 ; CI 11 ; CM 5/round), ajustement cellulaire (SP Con -3 ; CI 5 ; CM jusqu'à 20/round), force augmentée (SP Sag -3 ; CI variable ; CM variable), armure charnelle (SP Con -3 ; CI 8 ; CM 4/round).

Tomak gravit les marches de la célébrité en tant que l'un des plus redoutables gladiateurs de Gulg. Sa chair semblait absorber les coups les plus violents sans dommage, et ceux qui avaient le courage de l'affronter semblaient souvent être les sujets d'horribles douleurs bien avant de subir des coups.

La vérité est que Tomak est l'un des plus puissants détenteurs de talents natifs psioniques de toute l'histoire de Gulg ; ses victoires ont été acquises grâce à ses compétences martiales et à ses pouvoirs psychiques. Dès qu'il se rendit compte de cela, il chercha à joindre la Maison Inika, qui faisait partie de ses plus fidèles partisans lors des jeux. Il leur offrit ses services en tant qu'agent si les Inika achetaient sa liberté. Après que Shallin l'ait examiné psioniquement, Andiama accepta. La Maison Inika acheta Tomak pour une forte somme et l'affranchit immédiatement en échange de son serment de loyauté en tant qu'agent. Tomak respecta à la lettre sa promesse et, comme la plupart des autres agents des Inika, continua à travailler avec diligence et loyauté.

Tomak est un mûl sans prétentions qui s'habille normalement dans des vêtements ordinaires ; il fait peu pour attirer l'attention. En tant que chef des gardes du corps d'Andiama et commandant des caravanes particulièrement difficiles ou



des opérations militaires, Tomak est une terreur. Il manie une épée à deux mains (une antiquité de valeur qu'il trouva dans un trésor dans le Fort-de-l'Arche) avec une redoutable efficacité. Il fait tout ce qu'il peut pour cacher ses capacités psioniques. Jusqu'à présent, il a réussi mais si des psionistes de maisons rivales l'apprenaient, il se ferait de dangereux nouveaux ennemis.

La Maison M'ke

En tant que maison principale de la cité troublée de Raam, les M'ke maintiennent un équilibre précaire entre l'insultant Grand Vizir et la population nerveuse. La réputation de la maison est quelque peu tombée depuis quelques années à cause de l'état de proche anarchie dans lequel se trouve Raam ; les M'ke se sont rabattus sur leur vaste réserve de valeurs en espèces pour tenir jusqu'au bout. Les Maisons Vordon et Tsalaxa ont, depuis peu, exercé des pressions sur la Maison M'ke, l'enjoignant de rejoindre les rebelles désirant renverser le Grand Vizir, mais, à ce jour, rien ne s'est produit.

La bannière de la Maison M'ke représente une plume à écrire en argent sur fond rouge.

L'histoire

Les origines de la Maison M'ke sont assez obscures. Certains affirment qu'elle est originaire d'une région inconnue en dehors de la région de Tyr alors que d'autres prétendent qu'elle fut fondée par des arkhontes dissidents fuyant la colère de leur roi-sorcier. Peu importe son origine, elle est devenue une force avec laquelle il faut compter.

Sous la direction d'une sorcière voilée du nom de Katyana, qui ne montra d'elle jamais plus que deux yeux exotiques violet foncé soulignés de kohl, les M'ke renversèrent rapidement la Maison Comis, à l'époque les marchands les plus influents de Raam. Cela fut accompli grâce à une combinaison d'assassinats, de raids sur les routes commerciales ennemies et de vente à bas prix des mêmes produits que ceux vendus par les Comis dans les cités majeures.

En quelques années, les M'ke contrôlèrent les routes commerciales majeures de Draj, d'Urik et de Nibenay. Enfin, les M'ke déclenchèrent une campagne militaire contre les Comis en utilisant les agents et les gardes de la maison ainsi que de nombreux mercenaires pour s'emparer du vital village-comptoir de Dayos, situé entre Raam et Draj. Cette victoire écrasante fit s'enfuir la Maison Comis vers le sud où elle se perdit dans l'anonymat et finit par s'éteindre.

Le comportement ultérieur des M'ke a fait preuve d'une intéressante combinaison entre une nature impitoyable et de la prudence. Ils traitent les plus puissants rivaux avec un intense respect mais volent les routes commerciales et s'engagent même en combat ouvert contre les maisons plus faibles. En dépit de leur occasionnelle tendance à être vicieux, les membres de la famille M'ke sont généralement considérés comme des personnes plaisantes et intelligentes avec peu de mauvais penchants. C'est l'un des nombreux et bizarres contrastes de la troublante et contradictoire Maison M'ke.

Au fil des ans, d'intelligentes pratiques des affaires prévalurent ; la Maison M'ke amassa un colossal trésor, épargnant chaque année au cas où une période de vaches maigres se ferait sentir.

Une telle période arriva plus tôt que prévu. Abalach-Rê, dirigeante de Raam, s'expose à ce jour à la risée du public ; les nobles luttent ouvertement pour le contrôle de la cité et de nombreux citoyens importants réclament sa destitution.

Le chaos récent dans Tyr, où pour la première fois dans l'histoire un roi-sorcier a été renversé, a ajouté de l'huile sur le feu dans Raam. Des affrontements entre bandes de nobles et leurs suivants sont courants dans les rues de la cité. Les arkhontes du Grand Vizir, aussi insultants que leur maîtresse, ont de plus en plus de mal à faire leur devoir. Bien qu'Abalach-Rê fasse encore preuve de grande puissance, la corruption, la violence et le crime ont envahi la cité. Ces conditions déstabilisantes ont meurtri l'économie jadis florissante et les maisons marchandes ont souffert en conséquence.

Une grande partie de l'argent épargné par la Maison M'ke sert désormais à louer les services de mercenaires pour garder les entrepôts et les installations dans la cité et pour défendre la maison contre les nobles en maraude, qui peuvent être considérés comme à peine mieux que des tribus de pillards.

Dans Raam, les gens parlent ouvertement de rébellion, une chose presque impensable dans les autres cités. Les arkhontes du Grand Vizir se voient porter un profond mépris à la place du respect et de la crainte que les arkhontes suscitent ailleurs. Plusieurs nobles parlent de combiner leurs armées pour prendre d'assaut le palais d'Abalach-Rê afin d'y placer un des leurs comme nouveau roi-sorcier. Le complot s'étendant, la pression, tant externe qu'interne aux murs de la cité, de rejoindre la conspiration pèse sur les M'ke, chose à laquelle le patriarche Truvo de la famille M'ke a toujours



résisté.

Hamanu d'Urik et Tectuktitlay de Draj désirent également le renversement d'Abalach-Rê. Hamanu voit cela comme une occasion d'accroître son empire alors que Tectuktitlay veut une certaine stabilité dans Raam. Avec de tels sympathisants, la conspiration contre le Grand Vizir est assurée de gagner de la puissance.

Depuis peu, les affaires commerciales de la maison ont diminué ; les M'ke se sont retirés dans des citadelles et avant-postes sûrs et se sont forgé une mentalité en béton pour supporter le chaos dans Raam. Truvo M'ke a réalisé que le futur serait composé d'intenses affrontements pour regagner les routes perdues mais la maison a déjà vécu cela dans le passé.

L'actif

La plus grande composante de l'actif des M'ke est leur richesse cachée, dont la plus grande partie est enfermée dans des coffres sous le palais familial dans Raam. D'autres cachettes pleines de richesse, d'après la rumeur publique, sont supposées se trouver dispersées dans toute la région de Tyr pour permettre à la Maison M'ke de se refaire lors de revers commerciaux. Elles sont soi-disant situées dans des zones inaccessibles ou dangereuses, telles que sous la Mer Pulvérulente, dans le Grand Erg ou dans l'infamante cité des morts-vivants, Bodach. Dans l'hypothèse où le trésor de la Maison M'ke serait situé dans ces endroits, les agents de la famille doivent avoir des moyens secrets pour atteindre ces lieux cachés et y éviter les périls naturels.

Caravanes : Les caravanes aux couleurs de la Maison M'ke parcourent les routes commerciales entre Urik, Altaruk, Tyr et Balic, transportant des métaux, de la nourriture, des armes et de l'obsidienne. Les profits ainsi collectés permettent à la maison de rester en vie alors que la situation politique dans Raam se détériore.

A un moment donné, les M'ke maintiennent seulement 10 à 20 caravanes. Une caravane typique se compose de 20 à 30 éclaireurs montés sur crodlu, de 6 à 10 chariots de taille moyenne et, pour une caravane particulièrement importante, jusqu'à 4 chariots blindés et bien défendus. Des troupes armées d'arbalètes chevauchent avec la caravane alors que les fantassins ou les esclaves marchent en l'encadrant pour procurer une meilleure protection.

Installations : Les possessions des M'ke ont diminué tout comme leurs routes commerciales. La maison maintient, dans la plupart des cités majeures de la région de Tyr, de petits bureaux au personnel réduit. Bien que jadis chaque route caravanière comportât au moins un avant-poste appartenant à la Maison M'ke, il n'en reste plus qu'un petit nombre. Des installations majeures sont données ci-après.

Fort Première-Veille : 30 employés, 50 esclaves. Lieu de stockage et d'approvisionnement entre Raam et Draj. Fréquemment la cible de raids menés par des rivaux commerciaux et des nomades elfes.

Fort Isus : 50 employés, 100 esclaves. Lieu d'approvisionnement et avant-poste entre Raam et Nibenay. Site populaire pour commercer avec les tribus nomades. Des négociants thri-kreen visitent souvent ce fort afin de commercer avec les elfes, même si les deux races se vouent généralement une haine mortelle.

Fort Xalis : 100 employés, 150 esclaves. Avant-poste majeur, lieu d'approvisionnement et base militaire près d'Aigues-Noires, entre Raam et Urik. Une grande partie de la puissance militaire réduite de la Maison M'ke est concentrée ici car les routes des esclaves et de l'obsidienne entre Raam et Urik sont vitales pour la survie de Raam et pour perpétuer la prospérité des M'ke. Une attaque majeure a été portée contre ce fort par un rival commercial inconnu ayant loué les services de mercenaires elfes, petites-gens et thri-kreen ; l'assaut a été repoussé mais les murs du Fort ont été fortement endommagés.

Jalaka : Village-comptoir, 250 citoyens. Malgré un terrain accidenté et d'importants problèmes logistiques, les M'ke commanditent toujours ce village, situé à la lisière du Versant Forestier à environ 65 kilomètres au nord de Tyr. Les raisons de cette insistance sont les profits réalisés grâce aux essences de bois durs poussant dans la forêt et grâce à l'unique commerce des marchandises des petites-gens de la forêt. Certains affirment que Jalaka abrite une importante cache des M'ke bien qu'aucune information précise sur cet hypothétique trésor ne soit connue.

Troupes : Suite au retranchement de la Maison M'ke, une substantielle réduction de ses forces militaires a été opérée. A ce jour, les M'ke emploient environ 600 hommes de troupe, principalement de la cavalerie et des fantassins lourds. Jadis employés pour harasser ou détruire les caravanes rivales, ces hommes de troupe servent aujourd'hui de garnison dans les forts de la maison, de gardes de caravanes ou de protection aux membres de la famille contre les assassinats. Le quartier général familial dans Raam est extrêmement bien défendu par des troupes du 6ème niveau ou plus.



Le comportement

Les agents de la Maison M'ke sont passés maîtres en négociation, en intrigue et en diplomatie. Les roublards et les psionistes y sont souvent employés ; ils peuvent progresser haut dans l'organisation tant que le succès leur sourit. Le taux de mortalité parmi les employés des M'ke est malheureusement plutôt élevé ; ils sont sensés se donner la mort plutôt que de trahir ou compromettre leurs maîtres.

Récemment, les M'ke n'ont pas beaucoup recruté mais, lorsque c'est le cas, ils paient bien (25 à 50% de plus que la moyenne) ; ils demandent une loyauté absolue en contrepartie. Les employés dont la loyauté change (par exemple quand de meilleurs gages sont proposés) sont traités rudement. Pour changer d'employeur, les contractuels doivent en obtenir la permission au plus haut niveau.

Travailler chez les M'ke rapporte bien mais c'est dangereux; les nouveaux employés peuvent s'attendre à de l'action permanente, y compris contrecarrer les raids des tribus extérieures, des nobles et même des maisons marchandes rivales. Un bonus spécial est octroyé à ceux qui font particulièrement preuve d'initiative ou de compétences lors d'affrontements.

L'état pathétique de la monarchie dans Raam est illustré par le fait que certains arkhontes du Grand Vizir ont été vus offrir leurs services à la Maison M'ke comme gardes, espions ou lanceurs de sorts. Bien que cela soit passible de la peine de mort, le Grand Vizir ne s'est jamais préoccupé d'entreprendre une quelconque action contre ses suivants qui se comportent ainsi.

Les relations avec les autres

En période moins agitée, les pratiques commerciales des M'ke sont souples et imprévisibles, variant en fonction de la situation. Les rivaux puissants sont traités avec respect, voire avec amitié, alors que les maisons plus faibles sont méprisées. Les mercenaires M'ke ont peu de scrupules à piller les caravanes des petites maisons ou même à donner l'assaut à leur quartier général ou à leurs entrepôts dans les cités majeures. La meilleure manière de réagir que pourra adopter une petite maison sera peut-être de fièrement faire front car au plus petit signe de faiblesse les M'ke fondront sur elle.

Actuellement, le commerce est pratiqué équitablement mais plutôt sans pitié. Les agents des M'ke ont la réputation d'extirper jusqu'à la dernière cérame de leurs clients mais ils délivrent toujours ce qu'ils ont promis. Les clients favoris et les représentants des autres maisons sont traités avec le plus grand respect. Malheur cependant au rival qui sous-estime les maîtres de la Maison M'ke ou leur montre des faiblesses.

Les relations tissées par les M'ke avec les étrangers varient beaucoup ; elles dépendent de la manière dont elles ont été nouées. Avec les autres grandes maisons — Tsalaxa, Wavir, Shom et consorts — les relations sont amicales et la coopération est de mise. La famille M'ke est réputée respecter ceux qui peuvent lui nuire. Ses représentants rendent fréquemment visite aux autres maisons leur offrant des cadeaux et leur adressant tous leurs meilleurs vœux ; des informations sur les routes commerciales sont échangées librement.

Lorsque des relations sont entretenues avec une maison plus petite ou moins influente, la façade amicale des M'ke se transforme en une attitude des plus vicieuses. Les raids menés par les mercenaires de la Maison M'ke détruisent les routes commerciales des petites maisons, endommagent leurs entrepôts et blessent ou tuent leur personnel. Une fois la petite maison rayée des affaires, la Maison M'ke apparaît pour ramasser les morceaux.

Récemment, la roue a tourné car la Maison M'ke a été obligée de diminuer ses routes. Elle subit maintenant la pression exercée par les petites maisons vengeresses en train de grignoter ses profits. Alors que la Maison M'ke se repliait sur elle-même pour mieux lutter contre l'agitation dans Raam, la pression sur les maisons plus faibles s'est relâchée et celle exercée par les maisons marchandes majeures s'est renforcée. Il n'est pas certain que la Maison M'ke puisse survivre à la tourmente actuelle.

Les M'ke traitent aussi les rois-sorciers avec le plus grand respect, allant jusqu'à maintenir une stricte neutralité alors que le reste de la population de Raam réclame la destitution du Grand Vizir. Les M'ke ne pratiquent jamais la fraude ; ils sont particulièrement amicaux avec les rois de Draj et d'Urik.

Les personnalités

Truvo M'ke

Négociant humain, neutre strict

Classe d'armure 5 (peau de braxat + Dex)	For 16
Vitesse de déplacement 12	Dex 15
Niveau 22	Con 11
Points de vie 64	Int 19
TACO 10	Sag 19
Nombre d'attaques 1	Cha 18

Dégâts/attaque : 1d4 +2 (marteau de guerre en pierre).



Résumé des psioniques : PFP 85 ; talent natif — sens du poison (SP Sag ; CI 1).

Le patriarche de la Maison M'ke est un humain décharné d'un âge indéterminé (certains prétendent qu'il a plus de 200 ans). Truvo applique fanatiquement le code marchand, même au détriment de sa propre maison alors que Raam se désintègre lentement autour de lui. Il est calme et lent à se mettre en colère. Certains membres de sa famille se demandent s'il est encore en possession de toutes ses facultés.

Truvo est petit, ridé et complètement chauve. Il porte généralement une volumineuse robe noire brodée d'or ; il passe le plus clair de son temps avec son animal de compagnie, un corbeau dénommé Kraa. Bien que la rumeur le décrive comme atteint de sénilité, les conseils de Truvo sont toujours pétris de sagesse ; il est connu comme prenant son temps pendant des jours avant de répondre aux questions et requêtes qui lui sont posées.

Rogil M'ke

Négociant/guerrier humain, neutre bon

Classe d'armure 6 (peau de braxat)	For 17
Vitesse de déplacement 12	Dex 14
Niveau 18/10	Con 10
Points de vie 44	Int 16
TAC0 11	Sag 20
Nombre d'attaques 3/2	Cha 18

Dégâts/attaque : 1d8 +1 (épée longue en acier).

Résumé des psioniques : PFP 88 ; talent natif — esprit combattant (SP Int -4 ; CI 5 ; CM 4/round).

L'arrière-petit-fils (voire arrière-arrière ; personne n'en est sûr, même pas Rogil) de Truvo M'ke est un bel homme aux cheveux noirs bouclés, au visage anguleux et aux yeux noirs perçants. Il est connu pour apprécier la compagnie des femmes attirantes mais n'a jamais été vu deux fois avec la même. Il s'associe librement avec les nobles de Raam, beaucoup d'entre eux le considérant un peu comme un bellâtre.

Il n'est pas surprenant de savoir que l'image populaire que donne Rogil n'est rien de plus qu'un déguisement savamment fabriqué pour le successeur hautement intelligent, redoutable et compétent de Truvo. Seuls Rogil et son arrière-grand-père (voire arrière-arrière) connaissent la vérité : Rogil a dirigé de nombreuses opérations pour les M'ke depuis des années et son attitude de bellâtre n'est là que pour écarter toute suspicion afin de lui permettre de glaner des informations sur la situation politique de Raam. Lorsque Truvo mourra ou se retirera, Rogil sera bien préparé à prendre les rênes de la Maison M'ke et saura la guider à travers cette période difficile.

Rogil est un personnage à classes jumelées dont la première était celle de négociant. Il progresse dorénavant dans sa deuxième classe de guerrier.

Astara Legar

Profanatrice humaine, chaotique neutre

Classe d'armure 8 (robe + Dex)	For 10
Vitesse de déplacement 12	Dex 16
Niveau 18	Con 11
Points de vie 35	Int 20
TAC0 15	Sag 15
Nombre d'attaques 1	Cha 12

Dégâts/attaque : 1d3 (couteau en os).

Résumé des psioniques : PFP 88 ; talent natif — animation d'objet (SP Int -3 ; CI 8 ; CM 3/round).

Sorts : 1er niveau — *altération des feux naturels, détection de la magie, feuille morte, projectile magique* (x2) ; 2ème niveau — *ESP, sphère enflammée, flèche acide de Melf, force, toile d'araignée* ; 3ème niveau — *runes explosives, boule de feu* (x2), *vol, minuscules météores de Melf* ; 4ème niveau — *confusion, tempête glaciale, globe mineur d'invulnérabilité, étouffement de psionique**, *mur de feu* ; 5ème niveau — *nuage mortel, débilité mentale, conjuration de monstres III, mur de force, mur de fer* ; 6ème niveau — *désintégration, conjuration de monstres IV, transformation de la pierre en chair* ; 7ème niveau — *doigt de mort, invisibilité de masse, mot de pouvoir étourdissement* ; 8ème niveau — *nuage incendiaire, mur prismatique* ; 9ème niveau — *ennemi subconscient.*

* Ce sort est décrit dans le ***Livret de Règles*** de la boîte DARK SUN™ à la page 91.

Astara est la magicienne en chef de la Maison M'ke. Pour éviter des problèmes avec les rois-sorciers, ni elle, ni sa position n'existent ; les membres de la famille nieront immé-



diatement toute participation de quelqu'un pratiquant la magie au sein de leur famille. Cela fait plusieurs mois qu'elle n'a pas été vue ; certains émettent l'hypothèse qu'elle est morte, d'autres affirment qu'elle est en mission secrète pour. permettre à la Maison M'ke de se refaire une fortune.

Magicienne d'âge indéterminé, Astara fit fortune comme mercenaire et finalement signa comme agent chez les M'ke. Elle est, normalement, la parfaite image du maître de la maison : calme, réfléchie et simple. Elle a quand même du tempérament, n'hésitant pas à se servir de sorts destructeurs contre ceux qui l'ont bernée ou qui ont abusé la Maison M'ke.

Mys'tll

Rôdeur thri-kreen, chaotique bon

Classe d'armure 2 (exosquelette + Dex)	For 19
Vitesse de déplacement 18	Dex 17
Niveau 12	Con 15
Points de vie 64	Int 12
TAC0 9	Sag 15
Nombre d'attaques 5 ou 3	Cha 8

Dégâts/attaque : 1d4 +7 (x4)/1d4 +8 ou 1d8 +6 (x2)/1d4 +8 (épées longues en os).

Résumé des psioniques : PFP 58 ; talent natif — projection astrale (SP Int ; CI 6 ; CM 2/heure).

L'un des personnages peu courants de la Maison M'ke, Mys'tll est l'un des rares thri-kreen s'étant frayés un chemin dans la société humaine. Après que sa tribu ait été décimée, Mys'tll a vécu comme un voleur (chose assez rare chez les thri-kreen). Il fut pris en essayant de voler dans l'un des avant-postes des M'ke ; le pardon lui fut accordé en échange d'un vœu de loyauté. Recyclé comme rôdeur, c'est un membre de valeur de la Maison M'ke.

En raison de sa nature chaotique, Mys'tll disparaît à l'occasion pour son propre compte ; son comportement peut être imprévisible. Ce guerrier-mante continue de respecter le vœu qu'il a prononcé envers la Maison M'ke. On peut souvent le rencontrer dans le désert, servant d'éclaireur de caravane ou d'intermédiaire avec les tribus thri-kreen sauvages.

La Maison Shom

La Maison Shom, maison marchande dirigeante de la cité de Nibenay, est une maison ancienne et corrompue (aux yeux de beaucoup). Peut-être que l'atmosphère décadente de Nibenay a affecté les dirigeants de la Maison Shom, les rendant étranges et sans pitié. Une vie menée pendant des siècles comme des sybarites a peut-être émoussé leurs facultés et les a convaincus que faire du profit par tous les moyens reste acceptable. Sans tenir compte de leurs motivations, les anciens dirigeants de la Maison Shom se sont très éloignés des débuts humbles de la maison. Maintenant, ils sont perdus dans leurs pensées alors que leur maison vieillit, devient inhumaine et lentement se désagrège autour d'eux.

La bannière de la Maison Shom représente trois libellules blanches sur un fond rouge et noir séparé en diagonale.

L'histoire

La Maison Shom est peut être la maison marchande la plus ancienne de la Région de Tyr, dont l'histoire remonte à plus de mille ans. Ses origines sont empreintes de mystères et de légendes ; les historiens de Nibenay s'accordent sur le fait qu'il y a huit cents ans les Shom formaient une minuscule maison avec peu de routes commerciales sûres et peu d'ambition. C'est quand un jeune marchand du nom de Kys arriva au pouvoir après les décès inexpliqués de son grand-père et de sa mère que la Maison Shom commença à croître en taille et en influence.

Kys s'engagea dans une agressive guerre commerciale contre les Maisons Wavir de Balic et Inika de la région de Gulg. Les Shom commencèrent par s'emparer des vitales routes du cuivre et du nectar de kank des Inika entre Gulg et Ledopolus ; ensuite, ils établirent une route caravanière entre Nibenay, Raam et Draj, acheminant les cordes en chanvre et la céramique tant désirées dans leur propre cité. En quelques mois, les profits réalisés par la famille furent quadruplés.

Les succès de la Maison Shom ne passèrent pas inaperçus ; des maisons rivales s'allièrent pour détruire l'intruse. Kys avait pris la précaution de s'assurer les services d'une tribu de guerriers thri-kreen ; ceux-ci avaient accepté de garder les caravanes en échange de la vie de tout attaquant, considéré comme une "proie". Lorsqu'un groupe de pillards à la solde de la Maison Vordon attaqua une caravane des Shom, les guerriers-mantes le prirent complètement par surprise ; seule une poignée de pillards purent s'en retourner et raconter leur mésaventure. Cela marqua le début d'une longue coopération



entre la Maison Shom et les thri-kreen, qui jusqu'à présent dure encore.

La faculté de Kys à s'attirer des alliés peu courants ne s'arrêta pas avec les thri-kreen. A plus d'une occasion, une tribu de pillards fut horrifiée de découvrir que les éclaireurs Shom légèrement armés et drapés dans des burnous au capuchon rabattu étaient en fait des belgoï déguisés. A ce jour, les belgoï sont parfois employés par la Maison Shom, une surprise déplaisante pour ceux qui s'attaquent aux caravanes des Shom. On ne sait pas comment les Shom parviennent à entretenir des relations amicales avec ces créatures hostiles.

Les succès des Shom ont continué pendant des décennies pour former des siècles. Les profits dans le commerce de la corde, du grain, de l'eau, de l'obsidienne et des métaux précieux apportèrent la prospérité aux descendants de Kys, ainsi que, malheureusement, la décadence et l'amour du luxe. Les membres de la famille Shom s'occupèrent de moins en moins des affaires de la maison, laissant ces considérations terre à terre à leurs agents de confiance. Ils préférèrent rester dans les limites molletonnées et soyeuses de leurs vastes demeures et villas isolées. Inévitablement, avec le temps, ces agents de confiance devinrent de moins en moins fiables ; ils réalisèrent que leurs distants maîtres ne se préoccupaient que de la rentrée d'acceptables profits.

A ce jour, alors que la fortune de la maison décline et que ses dirigeants sont de plus en plus isolés, certains prétendent que les maîtres de la Maison Shom sont devenus des rois-sorciers, en tous points sauf de nom.

Aujourd'hui, peu de personnes peuvent affirmer avoir vu un des membres de la famille Shom. Ils restent dans leurs palais; ils en sortent quelquefois dans des palanquins garnis de lourds rideaux pour aller assister à des combats de gladiateurs ou pour assister aux bals élaborés donnés par les nobles de Nibenay.

L'actif

L'actif de la Maison Shom est vraiment impressionnant ; malheureusement, la plus grande majorité de la richesse de la maison est sous la forme de demeures massives et d'extravagants objets d'art. Le volume actuel du commerce de la maison a régulièrement diminué depuis ces dernières décennies.



Les Shom exportent l'obsidienne, le riz, l'eau et du bois de la Forêt du Croissant ainsi que de nombreux produits mineurs tels que les armes et les objets d'art. Les routes commerciales majeures acheminent les marchandises vers Urik, Raam, Draj et Tyr. La pression de l'oba de Gulg, dont la rivalité avec le Roi d'Ombre de Nibenay s'est intensifiée ces dernières années, a obligé la Maison Shom à se retirer du lucratif commerce des épices et de l'or vers le sud. Ceci est une indication de la déchéance de la Maison Shom car ses dirigeants semblent faire peu cas de la perte de routes commerciales aussi importantes.

Quelques jeunes membres de la famille Shom ont réalisé l'impasse dans laquelle la maison se trouve et ont commencé à agir pour contrer ce péril. La plupart des observateurs considèrent cette action comme trop faible et trop tardive mais, dans un monde de commerce, tout est possible.

Caravanes : Les caravanes Shom pouvaient jadis se rencontrer partout dans la Région de Tyr. Aujourd'hui, 20 caravanes arborent peut-être les libellules blanches des Shom ; ce nombre diminue chaque année.

Une caravane Shom typique est grande et se déplace lentement, alourdie par plus de troupes que nécessaire. Un trop grand nombre d'employés les accompagnent qui, malgré leurs titres ronflants ("Maîtres des Esclaves et des Marchandises", "Assistant au Deuxième Maître des Relations Commerciales", "Sous-secrétaire à la Consommation d'Eau", etc.), ne font que prendre la place de la marchandise.

Une telle caravane est composée de 20 à 50 escorteurs sur kanks ou crodlu (restant généralement le plus près possible du corps principal de la caravane, ce qui les rend inutiles), de 150 fantassins en cuir, jusqu'à 10 demi-géants et jusqu'à 20 gladiateurs mûls qui servent de gardes aux membres de la famille ou aux agents principaux de la caravane. Les membres de la famille accompagnent rarement les caravanes mais, quand ils le font, ils voyagent en chariot privé tiré par un mekillot et disposant d'un grand confort.

Installations : Alors que les Shom disposent de grandes possessions dans Tyr, Raam et Draj, et que leur palais dans Nibenay arrive juste derrière celui du Roi d'Ombre, un grand nombre d'avant-postes et de villas de la famille ont été vendus pour permettre aux maîtres de la Maison Shom de garder leur style de vie habituel.

Un avant-poste typique abrite des quartiers austères pour les gardes mercenaires et d'extravagants appartements pour le membre de la famille ou l'agent le dirigeant. Quelques possessions notables de la famille sont décrites ci-après.

Fort Melidor : 60 employés, 150 esclaves. Lieu d'approvisionnement situé près de l'Oasis Perdue. Melidor est plus un lieu de séjour pour les membres de la famille Shom qu'une réelle forteresse. Surpeuplé et abondamment alimenté en esclaves, le fort coûte beaucoup plus à entretenir que ne rapportent les lentes colonnes des caravanes de la maison. La plupart du temps, le fort sert inutilement à attendre la visite des membres de la famille.

Fort Inix : 75 employés, 200 esclaves. Lieu d'approvisionnement et de stockage situé dans l'oasis à 48 km à l'est de Nibenay. Ce fort est un autre exemple de l'inefficacité de la Maison Shom. Bien que ce fort soit toujours entretenu et richement approvisionné, il ne sert aucun but utile car toutes les routes caravanières majeures de la région ont disparu depuis bien des années. Ce fort subit quelquefois les assauts des esclaves de Point-Salé ou de différentes tribus du désert ; en général, c'est un site ennuyeux.

Fort du Couchant : 25 employés. Ce minuscule avant-poste à l'abri de la Cordillère se trouve là où Jebea Shom fut envoyé par sa sœur, qui cherchait à le voir disparaître. L'avant-poste est plutôt appauvri ; occasionnellement, il sert d'escale à une caravane ou repousse une attaque de gith.

Cromlin : Village-comptoir, 300 citoyens. Situé au bord de la Mer Pulvérulente, à 48 km à l'ouest de Giustenal, ce village fait encore de substantielles affaires ; il fait partie des rares activités profitables de la Maison Shom. Il sert de cité commerçante pour les tribus nomades. Y existent des installations pour la réparation et le stockage des pulvroglisseurs, utilisés par de nombreuses maisons marchandes pour couper à travers la mer afin de réduire le temps de voyage entre Nibenay et Raam.

Troupes : La Maison Shom entretient un contingent de 2.000 hommes de troupe dans toute la région. La plupart de ces soldats n'ont aucune mission particulière ; ils sont inutiles, touchent leur solde, jouent et se livrent à des bagarres d'ivrognes. La Maison Shom emploie toutes sortes de combattants : de l'éclaireur petit-homme légèrement équipé au géant en armure. Plusieurs tribus de thri-kreen touchent toujours une solde de la Maison Shom, servant la maison quand elle fait appel à eux. Ces troupes sont stationnées dans les forteresses, dans les avant-postes ou dans des baraquements dans diverses cités. Chaque garnison a un système d'organisation différent ; les problèmes administratifs engendrés coûtent encore plus à la famille.



Le comportement

Plus que toute autre maison, les Shom dépendent de leurs agents et contractuels pour survivre. Depuis que Giovvo et les autres membres de la famille Shom répugnent à reconnaître le besoin des profits et des pratiques commerciales, ce qu'il reste de l'ancienne et considérable influence de la Maison Shom est entre les mains de quelques agents auxquels il reste un soupçon de loyauté. Même ces rares personnes sont motivées par le gain mais elles ont réalisé que la mort de la Maison Shom les priverait de leur travail.

Les contractuels actuels sont très jaloux de leurs positions et sont donc inamicaux envers les nouveaux employés. Les agents, quant à eux, permettent seulement rarement à des contractuels de gravir les échelons menant au statut d'agent. C'est pour cette raison qu'intrigue et fourberie sont reines parmi les employés de la Maison Shom. Bien que la paye soit très bonne, les heureux (ou malheureux) élus recrutés pour travailler chez les Shom pourraient comparer leur nouvelle demeure à un trou noir infesté de serpents venimeux extrêmement hostiles.

En ce moment, la Maison Shom a peu d'opportunités. Lorsqu'elle recrute, les combattants et les clercs sont les plus couramment employés. Les psionistes sont écartés car les agents des Shom sont paranoïaques et ne font pas confiance à des gens qui peuvent percer leurs secrets. Les Shom ont peu de scrupules à recruter des profanateurs mais le contrat est à court terme.

Malgré leur position affaiblie, les Shom entretiennent de bonnes relations avec plusieurs tribus de thri-kreen ainsi qu'avec de nombreux pillards belgoï. Ceux qui attaquent les caravanes de la maison, ou ses avant-postes, se retrouvent parfois confrontés à des hordes inattendues de guerriers-mantes ou de belgoï déguisés.

Les personnages qui auront des relations avec la maison ne verront presque jamais les membres de la famille (sauf peut-être Jebea) car ils préfèrent rester dans leur palais à dilapider la grande fortune de la famille. La gestion au quotidien des affaires est laissée aux agents, la plupart d'entre eux étant corrompus et jaloux de leur statut. Il est peu probable que de tels individus puissent recruter des subordonnés compétents, par crainte d'être moins performants et de perdre leurs prérogatives.

Des agents réformateurs, y compris la petite poignée — qui ne cesse de croître — de suivants de Jebea, peuvent recruter les personnages-joueurs, espérant combler les rangs de leurs contractuels par des personnes intelligentes et utiles. La paye est excellente (jusqu'au double des gages normaux) mais les nouveaux contractuels devront constamment être sur leurs gardes du fait de la nature paranoïaque des autres agents et contractuels.

Les personnages pourront rencontrer Jebea en personne, qui pourra les recruter dans le cadre de ses tentatives de restructuration. Par contre, Temmnya pourra utiliser des stratagèmes pour rallier des personnages chaotiques ou mauvais à sa cause afin de subvertir Jebea et ses suivants.

Les relations avec les autres

La Maison Shom ne daigne généralement pas reconnaître l'existence des autres maisons marchandes ; son attitude envers les rois-sorciers est à peine légèrement meilleure. Cela ne rend pas les Shom très populaires auprès des autres maisons, qui sont prêtes à se partager les morceaux de l'empire Shom lorsqu'il s'effondrera. Des maisons agressives, particulièrement la militariste Maison Stel, se sont engagées dans une campagne active de pillages et de destruction des routes commerciales Shom entre Nibenay et Raam. Une fois de plus, les maîtres de la Maison Shom n'ont pas semblé être concernés, agissant seulement lentement et avec pondération pour contrecarrer la menace. La grande richesse à la disposition de la maison et les contacts qu'elle entretient avec les pillards thri-kreen sont désormais utilisés pour défendre la maison contre ses ennemis. Malgré cela, il se pourrait qu'il soit désormais trop tard car les revenus des Shom ont largement fondu depuis ces dernières décennies pour atteindre un niveau difficile à remonter.

Les étrangers commerçant avec les Shom ont généralement la part belle s'ils ont suffisamment de liquidités pour les pots-de-vin. Les agents des Shom peuvent être persuadés d'accomplir n'importe quelle opération pourvu qu'il y ait suffisamment de cérames en dessous de table ; les agents réformateurs répondent aux pots-de-vin par du dédain, voire par la violence.

Les personnalités

Giovvo Shom

Négociant humain, neutre strict

Classe d'armure 10 (robe)	For 13
Vitesse de déplacement 12	Dex 11
Niveau 20	Con 9
Points de vie 50	Int 16



TAC0 11	Sag 15
Nombre d'attaques 1	Cha 18

Dégâts/attaque : 1d6 (épée courte en obsidienne).

Résumé des psioniques : PFP 93 ; talent natif — pensées dissimulées (SP Sag ; CI 5 ; CM 3/round).

Giovvo Shom était (la dernière fois que quelqu'un le vît réellement) une énorme personne corpulente portant des robes luxueuses faites dans les tissus les plus fins et buvant à grands traits de grandes quantités de fines liqueurs. Jadis, c'était un patriarche rusé à l'esprit vif et déterminé à sortir la Maison Shom du marasme. Aujourd'hui, il semble que l'amour du luxe soit la plus grande passion du maître de la Maison Shom ; ce que les gens voient de lui, c'est son palanquin à rideaux porté par une douzaine d'esclaves, dans lequel il voyage.

Les fastueux divertissements de la Maison Shom sont devenus la coqueluche de la haute société de Nibenay, en dépit de la fortune que ces fêtes coûtent à la maison. Giovvo apprécie aussi les combats de gladiateurs ; il a misé de grandes quantités de la fortune familiale sur des paris risqués. Ses enjeux sont toujours faits par des esclaves ou des agents ; aucun dirigeant actuel des Shom ne semble trop concerné au sujet de ses excès.

Temmnya Shom

Profanatrice humaine, neutre mauvaise

Classe d'armure 10 (robe)	For 10
Vitesse de déplacement 12	Dex 11
Niveau 15	Con 16
Points de vie 38	Int 20
TAC0 16	Sag 13
Nombre d'attaques 1	Cha 19

Dégâts/attaque : 1d4 (coutelas en bronze).

Résumé des psioniques : PFP 101 ; talent natif — vision de l'aura (SP Sag -5 ; CI 9 ; CM 9/round).

Sorts : 1er niveau — *rumeur illusoire, projectile magique* (x3), *force fantasmatique* ; 2ème niveau — *ténèbres (rayon de 5 m), sphère enflammée, invisibilité, déblocage, main spectrale* ; 3ème niveau — *dissipation de la magie, boule de feu* (x2), *immobilisation des personnes, toucher vampirique* ; 4ème niveau — *confusion, extension I, miroir magique, assassin fantasmatique, transmutation du sable en pierre** ; 5ème niveau — *nuage mortel, renvoi, rêve, débilité mentale, passe-murailles* ; 6ème niveau — *rôdeur invisible, reflets* ; 7ème niveau — *renvoi des sorts*

* Ce sort est décrit dans le ***Livret de Règles*** de la boîte DARK SUN™ à la page 92.

Temmnya est la preuve vivante de tout ce qui peut aller mal dans la Maison Shom. Malgré sa grande beauté, son fort charisme et sa brillante intelligence, elle semble principalement concernée à plonger la Maison Shom dans la banqueroute avec un enthousiasme plus fort que celui de son père, Giovvo. Hédoniste passionnée, elle est tristement célèbre dans Nibenay pour ses nombreux admirateurs et pour les fêtes démesurées qu'elle donne dans sa villa personnelle juste à l'extérieur de la cité dans la Forêt du Croissant. Ses propres divertissements ont déjà commencé à rivaliser par la pure démesure avec ceux de son père.

Temmnya porte normalement des vêtements plutôt suggestifs rouges et noirs ; elle est généralement accompagnée par un animal de compagnie, une panthère noire appelée Ger. Femme complètement maléfique, elle aime utiliser la magie pour blesser des rivaux ou simplement pour le plaisir d'infliger des douleurs. Elle ne semble pas intéressée par la gestion au quotidien des affaires de la Maison Shom ; elle sera bien obligée de s'en occuper lorsque Giovvo mourra des excès ou de la vieillesse. Comme son père et la plupart des membres de la famille, elle est contente de laisser la gestion de la Maison Shom à ses agents. Elle vit pour gaspiller les profits de leurs spéculations grâce à son excessif style de vie. Elle a récemment rejoint la conspiration, créée par Farlahn Mordis, qui a pour objet de discréditer ou de déposer son frère Jebea.

Jebea Shom

Négociant/guerrier humain, loyal neutre

Classe d'armure 5 (armure matelassée + Dex)	For 17
Vitesse de déplacement 12	Dex 17
Niveau 12/5	Con 14
Points de vie 43	Int 15
TAC0 15	Sag 18
Nombre d'attaques 1	Cha 20



Dégâts/attaque : 1d8 +1 (épée longue en bronze).
Résumé des psioniques : PFP 74 ; talent natif — guérison complète (SP Con ; CI 30).

Jalouse de la position de Jebea au sein de la Maison Shom, mais réticente à utiliser la violence sur des membres de la famille, Temmnya s'arrangea pour faire affecter son plus jeune frère dans un avant-poste éloigné aux pieds de la Cordillère. Il y passa une grande partie de ses jeunes années. Malheureusement pour Temmnya, l'avant-poste était administré par un agent qui s'inquiétait pour la Maison Shom et qui faisait tout pour qu'elle continue à prospérer ; le jeune homme se transforma en un négociant compétent et réformateur. Bien que Jebea ait un long chemin à parcourir pour égaler l'expérience des membres de la famille plus âgés, il possède un énorme charisme et invariablement s'attire la loyauté des gens autour de lui.

En tournée d'inspection des avant-postes des Shom, Jebea a esquissé un plan pour sortir sa maison des profondeurs actuelles. D'autres membres de la famille, y compris sa sœur aînée, ont commencé à être offensés par l'attitude réformatrice de Jebea ; maintenant, Temmnya a des raisons de regretter de ne pas s'être séparée de lui quand elle en avait l'occasion.

Jebea est un faux mince, semblant plus frêle qu'il n'est réellement. En service, il porte une armure de guerrier. C'est un épéiste compétent mais son talent principal est de détecter les faiblesses de ses opposants et de s'attirer la loyauté des gens. Bien que les membres de la famille qui le soutiennent dans sa réforme soient peu nombreux à présent, elle s'étend régulièrement.

Jebea est un personnage à classes jumelées dont la première était celle de négociant. Il progresse dorénavant dans sa deuxième classe de guerrier.

Farlahn Mordis

Voleur humain, chaotique mauvais

Classe d'armure 6 (armure matelassée Dex)	For 16
Vitesse de déplacement 12	Dex 16
Niveau 12	Con 10
Points de vie 41	Int 17
TAC0 15	Sag 14
Nombre d'attaques 1	Cha 15

Dégâts/attaque : 1d4 +1 (knout).

Résumé des psioniques : PFP 71 ; talent natif — sentir la lumière (SP Sag -3 ; CI 7 ; CM 5/round).

Manifestement l'un des agents dirigeants de la Maison Shom, Farlahn est un personnage plutôt beau mais profondément corrompu. Ses pôles d'intérêt sont passés de la préservation de l'intégrité et de la prospérité de la Maison Shom à la préservation de sa propre et précieuse sécurité et de son style de vie luxueux. Il est parfaitement content des vastes sommes d'argent qu'il détourne de la maison ; ses maîtres décadents soit ne le savent pas, soit ne s'en préoccupent pas.

Farlahn est totalement opposé aux réformes de Jebea car elles risquent de mettre un terme à sa vie de facilité et de plaisirs. Avec Temmnya Shom et plusieurs autres agents, il a constitué une alliance secrète qui désire maintenir la Maison Shom dans son état actuel. Leur but est de discréditer Jebea et de le faire renier par sa famille ou, si cela échoue, de le tuer sur le coup pour que cette menace ne nuise plus à leur décadence continuelle.

La Maison Stel

Etroitement associés à la culture combattante d'Urik, les Stel sont sans aucun doute les plus agressifs et les plus militaristes de toutes les maisons marchandes. Ils sont spécialisés dans le butin de guerre — esclaves, marchandises volées, armes et, à l'occasion, otages pour leur rançon. Bien que la maison maintienne aussi des routes commerciales régulières (encore que sévèrement gardées) et s'engage dans des échanges commerciaux normaux, la Maison Stel est bien connue pour son penchant violent.

La bannière de la Maison Stel représente une paire de cimeterres noirs entrecroisés sur fond blanc.

L'histoire

Personne n'ayant vécu un tant soit peu à Urik ne peut rester insensible à son omniprésent militarisme, la Maison Stel ne constituant pas une exception. Fondée par un petit groupe de combattants et de gladiateurs il y a à peu près 300 ans et dirigée par un soldat de fortune du nom de Korvo Stel, la maison n'aurait pas vécu longtemps sans l'assistance et la bonne volonté du roi-sorcier. Cela impliquait d'agir en toute bonne foi et de coopérer avec les ambitions militaristes du roi. Bien que le roi-sorcier ne demandât pas à la nouvelle maison de violer le code marchand en s'impliquant directement dans ses plans de conquête, il avait certainement l'intention de se



servir des Stel comme courtier des richesses capturées. Il encouragea vivement la maison à développer un puissant bras armé.

Expérimenté dans les voies de la guerre mais plutôt naïf dans le monde des affaires, Korvo coopéra. Il mit sur pied une impressionnante maison marchande dont les bases, les avant-postes et les caravanes étaient organisés selon un strict schéma militaire. Les opérations de la Maison Stel subirent ainsi beaucoup moins de pertes dues aux pillards que les autres maisons. Malheureusement, la protection contre les pillards ne combla pas le fait que les maîtres de la Maison Stel avaient peu de talents pour sélectionner des marchandises avantageuses ou pour faire fructifier l'argent rapporté par les caravanes. Des rentrées d'argent supplémentaires étaient réalisées en louant aux autres maisons des caravanes et des gardes.

En quelques années, il devint évident qu'une aide professionnelle devait être apportée à la maison. Plusieurs étrangers, chacun d'entre eux considéré comme un spécialiste des affaires, furent embauchés pour aider Korvo à se rendre compte des dommages qu'il avait provoqués. Après avoir découvert un épouvantable gaspillage et de mauvaises pratiques commerciales, Korvo fut conseillé de réduire radicalement ses opérations et de réinvestir tous ses profits. Après plusieurs années de vaches maigres, la Maison Stel sortit finalement de l'ornière. Korvo Stel paya avec gratitude ses spécialistes et les congédia.

Le problème ne fut pas résolu pour autant pour ce combattant. Le chef de ses conseillers, Iol, un psioniste talentueux, lui demanda un prix beaucoup trop élevé que Korvo n'était pas prêt à payer. Il désirait être un partenaire à part entière de la Maison Stel et que ses amis en soient actionnaires. Korvo commença par refuser mais il réalisa rapidement que, sans aide, la maison serait condamnée. Reconnaissant que Iol détenait toutes les cartes (sans parler des livres de comptes), Korvo finit par accepter.

En une décennie, à la suite du mystérieux décès de Korvo (la rumeur dit qu'il a littéralement explosé alors qu'il était à la chasse — décès qui plus tard fut imputé au riche repas qu'il avait pris la veille au soir de sa mort), Iol s'appropria le nom de Stel et se retrouva à la tête de la maison. Bien sûr, nombreux furent-ils à clamer que Iol était responsable du décès de Korvo en ayant utilisé ses redoutables pouvoirs psioniques. Rien ne fut jamais prouvé et de telles allégations circulèrent en privé et généralement tard le soir.

Sachant reconnaître une opportunité quand il en voyait une, Iol maintint les spécialisations des Stel, à savoir les esclaves, le butin et les armes ; il loua aux autres maisons, et même à l'occasion aux rois-sorciers, des gardes et agents de sa maison comme mercenaires. Il fit prendre une nouvelle tournure aux pratiques des Stel en ordonnant aux troupes de la maison de s'engager dans des pillages pour ramener des esclaves et du butin.

Aujourd'hui, les descendants d'Iol et de Korvo continuent de contrôler la maison. Le différent, qui pouvait exister jadis, a été balayé par l'affection et la fraternité engendrées par une bien plus grande force — la prospérité. De nombreux compétiteurs considèrent la Maison Stel comme n'étant à peine mieux qu'un repaire de bandits se camouflant derrière la façade d'une maison marchande légitime ; la bonne volonté existant entre la Maison Stel et la plupart des rois-sorciers lui permet de rester dans les affaires.

L'actif

La Maison Stel s'occupe du commerce des marchandises courantes ; en fait, la plus grande partie de la richesse est procurée par les produits traditionnels tels que les armes, la céramique et spécialement le fer de Tyr qui est un produit vital pour les industries de guerre d'Urik. La Maison Stel est mieux connue cependant pour son commerce de produits saisis durant les conquêtes d'Urik — les esclaves, l'or et diverses marchandises volées. La maison s'engage aussi, toutes portes fermées, dans le rapt avec rançon ; cette activité est considérée comme une violation du code marchand et n'est jamais débattue en public.

Les routes caravanières majeures des Stel vont d'Urik à Raam et Draj. Ces caravanes acheminent les esclaves, les armes et l'eau en échange du fer, du grain et de l'obsidienne. La maison maintient aussi, en les gardant jalousement, les seules routes majeures vers le village de Makla et vers la Cordillère jusqu'en Ogo. Dans ces villages, le bois, les plumes et les pierres précieuses sont échangés aux sauvages petites-gens contre des esclaves, de l'or et des objets d'art.

Comme on peut s'y attendre, toute la maison est organisée selon un schéma militaire, le patriarche se comportant comme le "général" et les subalternes comme ses "officiers". Une stricte chaîne de commandement est maintenue ; les officiers supérieurs ont la responsabilité des actions de leurs subordonnés qui acceptent les ordres sans broncher.

Caravanes : Les caravanes sont lentes et sévèrement gardées. Chacune est sous les ordres d'un maître caravanier et comprend de nombreux gardes et tirailleurs armés de projectiles. Les chariots à mekillots sont préférés ; ils transpor-



tent souvent moins de marchandises que de soldats, sont dotés de balistes, voire d'une catapulte. Les chariots sont accompagnés par une cavalerie rapide sur crodlu et par des esclaves archers encadrés par des gardes mûls ou demi-géants maniant le fouet. Une caravane typique comprend jusqu'à 10 chariots de différentes tailles (les plus gros sont préférés) et jusqu'à 100 fantassins et 30 à 40 cavaliers.

Ces caravanes reviennent chères mais la Maison Stel pense que la sécurité vaut bien ces dépenses. A un moment donné, la Maison Stel a 20 à 30 caravanes sur les routes commerciales.

Installations : Les avant-postes, les villages-comptoirs et le quartier général à Urik sont tous bâtis comme des forteresses. Ils sont souvent loués comme tel lorsque les rois-sorciers ou les nomades veulent une base d'opérations sûre. Les Stel maintiennent au moins une petite présence dans toutes les cités majeures et dans de nombreux villages. Dans le sud, la présence des Stel dans Balic, à Altaruk et dans Walis est limitée à un simple bureau dans chaque cité. Ces bureaux s'occupent des rares caravanes qui passent dans l'année et passent le reste du temps à récolter des informations sur l'état des troupes des rivaux potentiels dans la région.

Au nord, la bannière noire et blanche de la maison est constamment présente. Les avant-postes, les villages-comptoirs et les caravanes sont répandus sur toutes les routes entre Urik, Raam et Draj et entre Urik et les forêts de la Cordillère. Le quartier général à Urik est une forteresse occupée par des combattants d'élite ; elle est toujours prête au combat. Les avant-postes et les autres exploitations de la maison sont moins importants mais d'organisation similaire. Des entrepôts sont maintenus dans toutes les villes du nord ; des entrepôts temporaires sont utilisés dans Gulg, Nibenay et Tyr.

Les installations ci-après sont les plus connues de la Maison Stel.

Fort Courage : 150 employés, 200 esclaves. Lieu d'approvisionnement et base militaire près de la Couronne Fumante sur la route entre Urik et Makla. Cette imposante forteresse décourage les raids contre les caravanes entre Urik, Makla et la colonie de petites-gens d'Ogo.

Fort-du-Fer : 75 employés, 100 esclaves. Lieu d'approvisionnement et base militaire à 48 kilomètres à l'ouest de la Source d'Argent. Cette base représenta une position avancée importante durant la récente guerre entre Urik et Tyr.

Fort Sandol : 20 employés, 50 esclaves. Avant-poste et comptoir marchand dans les Plateaux, à environ 80 kilomètres au nord de Gulg. Cet avant-poste isolé sert parfois d'escale aux caravanes mais sa fonction principale est d'être un comptoir marchand pour les divers nomades qui voyagent sur les Plateaux. Des nomades de toutes les races peuvent y être rencontrés, vendant des objets d'art, des armes ou des esclaves capturés lors de raids.

Troupes : Il va sans dire que les hommes de troupe de la Maison Stel sont les meilleurs, les mieux équipés et les plus nombreux de toutes les maisons marchandes. Plus de 3.000 combattants servent la Maison Stel comme contractuels ou agents. Tous sont au moins 3ème niveau, possèdent des armes de très bonne qualité et sont bien rompus à toutes les formes de tactique. Des cavaliers avec armure montés sur kanks ou crodlu, des éclaireurs avec armure légère, des pillards d'élite entraînés dans la furtivité et la discrétion, de sinistres et efficaces mercenaires mûls, des combattants nains, des archers elfes et toute autre troupe imaginable trouvent un emploi chez les Stel.

Le comportement

La Maison Stel requiert les services d'une grande variété de contractuels, avec une préférence pour les personnes possédant des compétences militaires ou de combat. Les mages aux sorts offensifs, les clercs du feu et les combattants de toutes sortes — tous trouvent un emploi dans les légions de la Maison Stel.

Les Stel sont toujours à la recherche de plus de gardes, de mercenaires, d'espions, de gladiateurs et équivalent. Les gages sont moyens ou supérieurs à la normale ; des contractuels particulièrement prometteurs sont souvent promus au statut d'agent. Les agents se voient rarement proposer de devenir membre de la famille ; néanmoins, dans le passé, des actes exceptionnels de bravoure ou des exploits ont été récompensés par de telles invitations.

Le Roi Hamanu, toujours avide d'étendre ses conquêtes et d'aguerrir ses troupes, loue souvent les services de ses troupes d'élites ou même, à l'occasion, de ses arkhontes aux Stel comme gardes de caravanes ou des avant-postes. En plus d'encourager les bonnes relations entre Urik et la Maison Stel, cela rend les marchands débiteurs auprès de Hamanu. D'autres maisons marchandes se sont plaintes qu'en acceptant ces combattants cela violait l'esprit du code marchand ; l'influence et le pouvoir évidents des Stel ont toujours muselé ces plaintes.

Les combattants sont bien payés par la maison ; ils trouvent souvent un emploi permanent comme agents commandant de petites unités de gardes ou des avant-postes. L'admission



en tant que membre de la famille est un long processus ardu réservé seulement aux agents les plus loyaux.

Les relations avec les autres

Les Stel, par leur politique agressive et leur nature militaire, se sont créés de nombreux ennemis parmi les autres maisons marchandes. La Maison Tsalaxa, ayant une bonne mémoire par rapport aux affronts, est un ennemi particulièrement véhément ; la Maison Inika également, dont les caravanes ont été pillées et dont les routes commerciales ont été trop souvent saccagées. Les méthodes de rétorsion des Inika sont beaucoup plus subtiles que celles employées par les Tsalaxa; bien que le conflit soit larvé, les observateurs sont certains qu'il va bientôt éclater au grand jour.

Des relations neutres sont entretenues avec la Maison Wavir; un tacite accord fait état que chacune de ces deux puissantes maisons n'empiétera pas sur l'autre de peur qu'un désastre les fauche toutes les deux. Par les temps qui courent, la Maison Stel est contente de cet accord car la majorité des routes des Wavir et leurs intérêts se situent au sud d'Urik.

L'attitude des Stel envers les maisons elfes et les petits négociants encourage le meurtre. Les dirigeants Stel sont réputés nourrir une profonde aversion envers les non-humains en général et les elfes en particulier. Le conflit entre les Stel et les marchands elfes (surtout avec la gênante tribu Rapidaile) est ouvert et sans quartier. La haine des elfes ressentie est partagée — peu d'elfes permettent aux caravanes battant le pavillon aux cimeterres entrecroisés de circuler librement. Des affrontements récents sur la route caravanière entre Urik et la Source d'Argent ont coûté des centaines de vie aux deux camps.

Par contre, la Maison Stel entretient de bonnes relations avec tous les rois-sorciers, particulièrement ceux d'Urik, de Raam et de Draj, car ses routes commerciales majeures passent par ces cités. Les lois des cités sont respectées à la lettre ; les Stel ne s'engagent jamais dans la fraude ou dans le commerce de produits illégaux. L'influence de cette famille s'étend même jusque dans la Forêt du Croissant, où les montagnes maintiennent un équilibre instable entre les régimes hostiles de Nibenay et de Gulg avec lesquels la maison entretient d'amicales relations.

Plus au sud, là où l'influence de la Maison Wavir est plus forte, les Stel se limitent volontairement à quelques caravanes annuelles, permettant de rapporter un profit supplémentaire et de garder un œil sur les rivaux potentiels de la région.

Les personnalités

Hargan Stel III

Guerrier/négociant humain, loyal neutre

Classe d'armure 1 (plates de bataille + Dex)	For 20
Vitesse de déplacement 12	Dex 15
Niveau 15/18	Con 13
Points de vie 80	Int 20
TACO 6	Sag 19
Nombre d'attaques 2	Cha 17

Dégâts/attaque : 1d8 +8 (épée longue en acier).

Résumé des psioniques : PFP 90 ; talent natif — vision globale (SP Sag -3 ; CI 6 ; CM 4/round).

A la fois combattant accompli et négociant rusé, Hargan Stel gravit les rangs au sein de la famille par le côté le moins facile. Comme la plupart des jeunes des familles, Hargan commença sa carrière comme garde de caravane, ensuite passa par les positions de chef de caravane, de commandant d'avant-poste, de commandant en second de son père Hargan II puis finit par être le patriarche de toute la maison.

Hargan est un combattant aguerri et grisonnant au torse puissant et portant une barbe gris fer. Lorsqu'il n'est pas dans son armure de plates de bataille (payée très chère à un chef d'une tribu de pillards), il porte des tuniques chatoyantes soignées aux volumineuses manches bouffantes et fendues.

Il apprécie aussi les beaux chapeaux ornés de plumes rares. Il est couvert de cicatrices ; il connaît l'histoire précise de chacune d'entre elles et ne manquera pas de la raconter à la plus petite sollicitation. Lorsqu'il apprécie quelqu'un (généralement un collègue combattant), ils veillent très tard en buvant et en se racontant leurs histoires. Hargan est un ami loyal qui ne trahit jamais sa parole.

Il n'est pas surprenant de savoir qu'Hargan laisse ses agents s'occuper des affaires. Il est principalement à la maison lorsqu'il organise les défenses ou les problèmes militaires de la Maison Stel. Il n'est pas souvent dans son quartier général à Urik, préférant commander une caravane importante ou inspecter les défenses d'un avant-poste vital.

Hargan est un personnage à classes jumelées dont la première était celle de guerrier. Il progresse dorénavant dans sa deuxième classe de négociant.



Tara Stel

Négociante/guerrière humaine, loyale neutre

Classe d'armure 3 (armure feuilletée en acier + Dex)	For 18/01
Vitesse de déplacement 12	Dex 15
Niveau 6/10	Con 13
Points de vie 55	Int 15
TAC0 11	Sag 16
Nombre d'attaques 3/2	Cha 19

Dégâts/attaque : 1d8 +4 (épée longue en acier).

Résumé des psioniques : PFP 56 ; talent natif — animation d'objet (SP Int -3 ; CI 8 ; CM 3/round).

Tara est encore jeune ; elle sert encore de chef de caravane ou de commandant d'avant-poste tout en apprenant les métiers de guerrier et de négociant. Elle est considérée comme le successeur le plus probable d'Hargan mais pense qu'il est fort pour rester encore en poste pour au moins une autre décennie.

C'est une femme aux cheveux noirs, au visage large et puissant et au physique musclé. Elle aussi a obtenu une armure rare et chère en métal. La rumeur dit qu'elle fait des tentatives pour combler le gouffre sans fin existant entre les elfes et les Stel. Amicale et sociable, Tara est réputée nourrir une profonde aversion envers le Roi Hamanu et son militarisme aventureux ; cela n'a pas terni les bonnes relations existantes entre la famille et le Roi.

Tara est un personnage à classes jumelées dont la première était celle de négociant. Elle progresse dorénavant dans sa deuxième classe de guerrier.

Terric Avan

Rôdeur humain, chaotique bon

Classe d'armure 8 (armure matelassée)	For 19
Vitesse de déplacement 12	Dex 13



Niveau 17 Con 15
Points de vie 74 Int 15
TAC0 4 Sag 15
Nombre d'attaques 2 Cha 13

Dégâts/attaque : 1d8 +7 (hache d'armes en pierre).

Résumé des psioniques : PFP 74 ; talent natif — connaissance de la localisation (SP Int ; CI 10).

Sorts : 1er niveau — *amitié avec les animaux, soins des blessures légères, lumière* ; 2ème niveau — *aide, diable de poussière, immobilisation des personnes* ; 3ème niveau — *appel de la foudre, localisation d'un objet, communication avec les morts.*

Terric est le chef des éclaireurs du désert et des gardes de caravanes de la Maison Stel. Il est au service de la famille depuis pratiquement sa naissance. Proche confident d'Hargan, c'est l'un des principaux conseillers militaires de la maison.

En raison de son tempérament indépendant, Terric opère plutôt fréquemment de son propre chef car les autres éclaireurs ou rôdeurs le ralentissent souvent. Il est raisonnablement amical bien que de grands groupes de personnes le rendent nerveux. Il a peu d'égaux comme pisteur, espion ou éclaireur. Lorsqu'il est revêtu de ses vêtements de fonction, cape et tunique couleur désert, il paraît qu'il est pratiquement invisible dans le désert.

La Maison Tsalaxa

La maison marchande dirigeante de la cité de Draj est tristement célèbre dans toute la région de Tyr. Les Tsalaxa s'engagent dans des jeux sans fin d'espionnage et d'intrigue afin de récupérer les meilleurs contrats commerciaux. Cette maison est réputée pour ses pratiques commerciales peu orthodoxes.

La bannière de la Maison Tsalaxa représente une paire d'yeux jaunes d'apparence bestiale et furieuse sur fond noir.

L'histoire

L'histoire des Tsalaxa est longue et compliquée. Après plusieurs siècles d'existence, personne n'est certain de la quantité d'informations vraies ou fausses sur leurs origines. La famille Tsalaxa prétend que leur maison fut fondée par un puissant mage il y a plus de 500 ans ; la seule aide dont il bénéficia fut celle de demi-géants loyaux. Après une longue série d'affrontements (narrés avec grands détails dans les chroniques familiales) durant lesquels les Tsalaxa furent cernés de toute part par des ennemis allant du redoutable roi-sorcier en passant par les marchands rivaux avides et les monstres inhumains, la maison finit par l'emporter, devenant une structure permanente dans la cité de Draj. Suite à cela (d'après les chroniques), les ennemis des Tsalaxa s'étaient enfuis, les rivaux tremblaient de peur et le monde n'éprouvait qu'amour et respect pour la maison.

La vérité est quelque peu moins flatteuse. Le récit sur la création de la maison est peut-être vrai (le patriarche continue d'entretenir de loyaux gardes du corps inébranlables, tous demi-géants) mais sa conduite ultérieure a fait peu pour susciter amour et respect. Alors qu'officiellement la Maison Tsalaxa applique strictement le code marchand et se comporte raisonnablement avec ses clients, il est notoirement connu qu'elle favorise les intrigues et les complots, lesquels sont mis en œuvre par ses espions et ses assassins.

De récents conflits avec la Maison Wavir s'ajoutent à l'histoire de la famille ; des pillards recrutés par les Tsalaxa ont essayé de détruire les routes commerciales les plus profitables des Wavir. La Maison Tsalaxa est aussi tristement célèbre pour sa rancune tenace. Un proverbe populaire dans Draj dit : "Ne croise jamais la route du Dragon ou de la Maison Tsalaxa."

L'actif

Les produits majeurs de Draj — le chanvre et le grain — sont très demandés, ce qui confère aux Tsalaxa une base économique solide pour s'étoffer. Avec une source fixe de profits, les Tsalaxa peuvent spéculer sur des produits plus risqués, tels que les objets d'art, les armes d'apparat et les esclaves. Nombreux sont-ils à affirmer que les Tsalaxa font de la contrebande, rien que pour leur amour bien connu pour l'intrigue et les tractations secrètes.

Les Tsalaxa entretiennent des avant-postes dans toutes les cités majeures de la région de Tyr. Ils administrent aussi plusieurs villages le long des routes commerciales entre Draj, Raam et Urik.

Caravanes : Les caravanes sont généralement constituées pour la vitesse — petites, rapides, avec de nombreux cavaliers et peu, s'il y en a, de chariots. Les caravanes d'esclaves sont plus lentes et plus massives que les caravanes ordinaires ; elles comportent plus de chariots et sont sévèrement gardées. Comme les raids contre les caravanes d'esclaves ont augmenté ces derniers temps, les Tsalaxa ont pris la peine d'en



augmenter la sécurité.

Une caravane typique est constituée de 5 à 10 chariots précédés par une douzaine, voire plus, de cavaliers sur crodlu. Les chariots sont généralement découverts et d'une capacité de 2.500 à 5.000 kg. Les caravanes blindées sont rarement utilisées. Quand des esclaves sont présents, leur colonne marche derrière la caravane principale et elle est constamment sous la surveillance de cavaliers sur crodlu et de contremaîtres mûls ou humains armés de fouets.

Installations : Le quartier général des Tsalaxa dans Draj est tout ce qu'il y a de plus inoffensif — une simple villa entourée d'un mur avec deux gardes s'ennuyant et en train de paresser. Comme on peut s'en douter, les apparences sont trompeuses. La villa est truffée de nombreux pièges, protections magiques et tireurs embusqués. Les gardes semblant s'ennuyer sont en fait des agents principaux d'élite. La bâtisse est construite sur de la roche solide ; la plupart de ses pièces sont souterraines. La rumeur fait état de tunnels secrets s'étendant sous toute la cité dont même les arkhontes n'ont pas connaissance. Personne ne sait comment de tels tunnels ont pu être creusés dans le sous-sol instable et boueux de la cité.

Les avant-postes des Tsalaxa sont situés dans toute la région de Tyr, tous semblablement simples mais bien défendus. Une exception existe dans Balic où les Maisons Wavir et Rees ont fait en sorte de tenir la Maison Tsalaxa à l'écart. Il va sans dire que cela irrite au plus haut point Ydris, le patriarche de la famille. Des agents de la Maison Tsalaxa sont constamment envoyés dans Balic pour désorganiser ou détruire les ennemis d'Ydris. Des installations et avant-postes majeurs sont donnés ci-après.

Fort Ebon : 100 employés, 250 esclaves. Lieu d'approvisionnement entre Draj et Raam. Ce fort est une escale vitale pour toutes les caravanes de la Maison Tsalaxa.

Fort Kalvis : 50 employés, 125 esclaves. Lieu d'approvisionnement, de stockage et comptoir marchand dans la ceinture verdoyante entre Gulg et Altaruk.

Roc de Rumish : 20 employés, 20 esclaves. Avant-poste et comptoir marchand à une cinquantaine de kilomètres au sud-est de l'Oasis Perdue. Petit mais important comptoir, c'est ici que les Tsalaxa obtiennent leur or en commerçant avec les caravanes venant de l'est de Walis.

Ablath : Village-comptoir, 500 citoyens. Situé près d'une oasis à une trentaine de kilomètres au sud-ouest de la Source d'Argent. Ablath est le contact des Tsalaxa avec les tribus des Plateaux. Il sert fréquemment d'escale aux caravanes allant et venant d'Altaruk.

Troupes : La Maison Tsalaxa maintient environ 1.500 combattants de diverses races, tous portant les deux yeux bestiaux de la maison sur leur uniforme. Ces hommes de troupe sont divisés en garnison et occupent les installations de la famille dans toutes les cités majeures de la Région de Tyr.

Le comportement

La Maison Tsalaxa est toujours à la recherche de gardes de caravanes et d'individus aux compétences d'espions ou d'assassins. Malheureusement, lorsque les contractuels ont appris quelques secrets sur la maison, celle-ci a du mal à les laisser s'en aller. Pour les garder en son sein, elle utilise une combinaison de récompenses et de menaces. Bien que les contractuels et agents à long terme soient bien payés, ils savent pertinemment qu'ils seront en grave danger s'ils la quittent.

Cette maison a peu de scrupules au sujet de ses recrues — des profanateurs, des assassins, des tribus de pillards, même des gith, des braxats et des anakores et des individus que d'autres employeurs plus sensibles éviteraient comme le Dragon. Les psionistes avec des pouvoirs de détection et d'observation, tels que clairaudience et clairvoyance, trouveront presque toujours un emploi. Les Tsalaxa ont une certaine tendance à se méfier des mages traditionnels à cause de l'influence et de la menace supposées de l'Alliance Voilée.

Les gages sont un peu plus importants que la moyenne. Les agents et contractuels particulièrement de confiance, tant qu'ils font leur travail, se voient confier les vastes installations et leur choix de produits de luxe. La Maison Tsalaxa est réputée éliminer ses propres employés si le luxe les ramollit et s'ils profitent d'avantages en nature.

Les relations avec les autres

L'attitude des Tsalaxa par rapport à la compétition se résume par : les nantis survivent, les autres meurent. La Maison Tsalaxa réussit et prospère alors que les autres — faibles, sentimentaux et conservateurs — chutent. Bien sûr, si la Maison Tsalaxa peut aider ses rivaux à chuter plus rapidement, cela n'en sera que meilleur. Elle s'est spécialisée en vendant moins cher que ses rivaux, offrant des prix de premiers choix pour ses marchandises ; elle perd ainsi de l'argent pendant une saison ou deux jusqu'à ce que les maisons adverses soient éliminées. Ensuite, elle triple ou quadruple ses prix pour compenser ses pertes. La plupart de ses adversaires ont donc été éliminés et le client se retrouve



à sa merci. Récemment, des clients ont appris cette façon de procéder et ont refusé les marchandises pourtant très abordables, forçant ainsi la maison à changer certaines de ses pratiques.

Ses ennemis sont dorénavant éliminés de façon plus créative. Le chantage, le rapt et même l'assassinat font partie de l'arsenal des Tsalaxa, ainsi que le direct harcèlement militaire effectué par des tribus mercenaires de pillards.

Les Tsalaxa entretiennent des relations cordiales avec les rois-sorciers, réalisant que leur bonne volonté est nécessaire pour un succès continuel. Comme on peut le constater grâce à ce qui vient d'être écrit, les relations entretenues par les Tsalaxa avec les autres maisons marchandes sont loin d'être cordiales.

La Maison Stel, qui permet souvent aux Tsalaxa de louer ses mercenaires, est la seule avec laquelle les Tsalaxa entretiennent de bonnes relations. Certains ont suggéré que cela n'avait rien de surprenant car les Tsalaxa et les Stel sont les moins scrupuleuses et les plus violentes maisons marchandes.

Les autres maisons sont considérées comme guère plus que des obstacles sur le chemin de la domination totale de la Région de Tyr par les Tsalaxa. Les petites maisons sont exterminées sans pitié par des agents portant les couleurs des Tsalaxa et admettant librement leur allégeance. Les actions contre des maisons plus importantes sont menées discrètement par des agents secrets et des mercenaires recrutés dans ce but. Lorsque les contractuels en savent un peu trop sur les opérations et les pratiques internes de la maison, il peut leur être proposé de se joindre à la famille (malheur à ceux qui refusent) pour tout simplement les avoir mieux à l'œil. Dans certains cas, des contractuels disparaissent simplement.

Les maisons plus importantes peuvent se retrouver envahies par de mystérieux assassins, pillées par des bandits masqués, frappées d'étranges malédictions ou investies par des arkhontes porteurs de fausses accusations. Les Tsalaxa sont particulièrement talentueux dans la découverte de secrets inavouables — tractations illégales, distributions illicites ou opinions politiques suspectes. De telles informations, dévastatrices si elles tombaient entre les mains d'arkhontes, peuvent être tenues secrètes moyennant de fortes sommes d'argent. Les Tsalaxa prennent également grand soin à ne pas tomber dans de tels pièges, ainsi exhumer leur passé pourrait s'avérer dangereux et difficile.

Les personnalités

Ydris Tsalaxa

Négociant humain, neutre mauvais

Classe d'armure 5 (cotte de mailles en acier)	For 11
Vitesse de déplacement 12	Dex 14
Niveau 20	Con 10
Points de vie 53	Int 19
TAC0 11	Sag 18
Nombre d'attaques 1	Cha 13

Dégâts/attaque : 1d10 +2 (bâtonnet en acier).

Résumé des psioniques : PFP 91 ; talent natif — vieillissement (SP Con -7 ; CI 15).

Astucieux, intelligent, sournois et parfois cruel, Ydris dirige la Maison Tsalaxa depuis 50 ans ; son contrôle sur la maison ne montre aucun signe de faiblesse. Il est la preuve vivante de la philosophie des Tsalaxa concernant les affaires : le profit est tout et ceux qui se tiennent en travers du profit doivent être éliminés par les moyens les plus expéditifs. Ydris méprise la violence et la cruauté inutiles, pas pour des raisons morales mais parce qu'elles sont inefficaces.

Le visage d'Ydris commence à porter le poids des ans ; il doit être âgé de plus de 70 ans mais n'en paraît que 50. Certains membres de la famille ont commencé à grommeler sur le fait qu'il a l'intention de garder le pouvoir pour toujours ; d'autres, comme sa petite-fille Yarsha, envisagent de le déposer.

Ydris s'habille de robes rouges et jaunes. Il a toujours avec lui un lourd bâtonnet en acier qui inflige 1d10 +2 points de dégâts au combat ; cet objet peut aussi émettre un rayon anti-magique (comme le tyrannœil) trois fois par jour. Lorsqu'on rencontre Ydris, il est presque toujours accompagné par 1d4 gardes demi-géants.

Yarsha Tsalaxa

Négociante/voleuse humaine, loyale neutre

Classe d'armure 4 (armure annelée en os + Dex)	For 11
Vitesse de déplacement 12	Dex 17
Niveau 15/8	Con 14
Points de vie 47	Int 16
TAC0 13	Sag 18
Nombre d'attaques 1	Cha 19



Dégâts/attaque : 1d6 +1 (hache en silex).

Résumé des psioniques : PFP 57 ; talent natif — sens du poison (SP Sag ; CI 1).

La petite-fille d'Ydris est une femme très intelligente qui a conscience de pouvoir mieux gouverner la maison que ne le fait son grand-père trop prudent. Elle ne s'est confiée à personne à ce sujet mais a commencé à se constituer un cercle de loyaux suivants pour l'aider à diriger si le besoin s'en fait sentir.

Yarsha est grande, elle mesure presque 1,80 m ; elle porte de longs cheveux noirs et son visage est plaisant. Malgré son apparence et son amour du luxe, elle est intimement familière des pratiques internes de la Maison Tsalaxa. C'est elle qui est responsable à ce jour du commerce du chanvre et du grain.

Yarsha est un personnage à classes jumelées dont la première était celle de négociant. Elle progresse dorénavant dans sa deuxième classe de voleur.

Bartis
Gladiateur humain, neutre mauvais

Classe d'armure 4 (cuirasse en peau de braxat + Dex)	For 20
Vitesse de déplacement 12	Dex 16
Niveau 17	Con 15
Points de vie 82	Int 11
TACO 4	Sag 9
Nombre d'attaques 2	Cha 8

Dégâts/attaque : 2d4 +8 (étoile du matin en pierre).

Résumé des psioniques : PFP 80 ; talent natif — sens du danger (SP Sag -3 ; CI 4 ; CM 3/round).

Bartis est un ancien gladiateur qui a travaillé comme garde et comme expert militaire pendant vingt ans pour la Maison Tsalaxa. Bien que pas très intelligent, il a un sens inné pour les situations tactiques et autres sujets militaires. Sa loyauté pour la Maison Tsalaxa, et particulièrement pour Ydris (qui le sauva des enclos à gladiateurs et l'affranchit), est indéfectible.

Kargash
Profanateur humain, chaotique mauvais

Classe d'armure 10 (robe)	For 10
Vitesse de déplacement 12	Dex 13
Niveau 15	Con 10
Points de vie 29	Int 19
TACO 16	Sag 12
Nombre d'attaques 1	Cha 17

Dégâts/attaque : 1d4 (knout).

Résumé des psioniques : PFP 60 ; talent natif — saut de chat (SP Dex -2 ; CI 4).

Sorts : 1er niveau — *feuille morte, amitié, fermeture, saut, patte d'araignée* ; 2ème niveau — *sphère enflammée, nuage de brouillard, invisibilité, peur, nuage puant* ; 3ème niveau — *boule de feu* (x2), *lenteur, toucher vampirique, forme ectoplasmique* ; 4ème niveau — *terreur, tempête glaciale, monstres d'ombre, mur de feu, œil de magicien* ; 5ème niveau — *animation des morts, conjuration de monstres III, conjuration d'ombres, transmutation de la pierre en boue, mur de fer* ; 6ème niveau — *sort de mort, rôdeur invisible* ; 7ème niveau — *souhait mineur.*

Kargash n'a aucun titre officiel mais s'il devait en porter un cela pourrait être celui de maître des complots, maître des espions et expert intrigant. En dépit de son alignement chaotique mauvais, il est loyal à la Maison Tsalaxa et est doté d'un enthousiasme et d'une délectation qui frisent le diabolique. De nombreux étrangers sont allés jusqu'à suggérer que Kargash est un dément, citant son tempérament vif et l'apparente joie qu'il retire lorsqu'il inflige des blessures.

Lorsqu'il n'est pas en train de nuire à quelqu'un pour le compte de son maître, Kargash peut être plaisant, charmant et peut faire preuve d'une amitié désarmante. Malheureusement, de tels attendrissements ne sont que façade car ce profanateur ne fait confiance à personne. Les gens qu'il utilise lui servent à faire gagner plus de pouvoir et de gloire à la Maison Tsalaxa ou à lui-même.

Garchom
Guerrier demi-géant, loyal

Classe d'armure 8 (robe + Dex)	For 23
Vitesse de déplacement 12	Dex 16
Niveau 16	Con 19



Points de vie 180
Int 12
TAC0 5
Sag 8
Nombre d'attaques 2
Cha 9

Dégâts/attaque : 2d4 +11 (esponton en bronze).

Résumé des psioniques : PFP 72 ; talent natif — animation suspendue (SP Con -3 ; CI 12).

Garchom est le capitaine des gardes du corps demi-géants personnels d'Ydris. Il est relativement intelligent pour un demi-géant et est extrêmement loyal. La partie loyale de son alignement est fixe — qu'il soit bon, neutre ou mauvais — et sa loyauté majeure sera envers les Tsalaxa. En tant que loyal neutre ou loyal mauvais, il obéira aveuglément aux ordres qu'il aura reçus d'un membre de la famille. En tant que loyal bon, il obéira mais répugnera à prendre une vie sans raison (loyal mauvais, il y trouve du plaisir).

La Maison Vordon

Jadis, la Maison Vordon faisait partie des grandes maisons d'Athas les plus craintes et les plus respectées. Elle est devenue un sujet de moquerie. Cette transformation est principalement due aux excès de démence du roi-sorcier Kalak de Tyr. Kalak détourna de précieuses ressources pour la construction d'une massive ziggourat et la banqueroute menaça la cité. Cela fit naître un profond ressentiment chez les nobles et les marchands. Les excès de Kalak terminés et la cité entre les mains de révolutionnaires et d'anciens esclaves, la Maison Vordon devrait une fois de plus prospérer.

La bannière des Vordon représente un diamant noir (symbolisant le fer) sur fond rouge brun (symbolisant les montagnes entourant Tyr).

L'histoire

La Maison Vordon est originaire de l'ancienne cité de Kalidnay, site stratégique à cheval sur la route commerciale vitale entre les mines d'or de Walis et les marchés affamés de Tyr et de Gulg. A ce jour, on ne connaît pas exactement ce qui provoqua la chute de cette grande cité mais le patriarche de la Maison Vordon eut apparemment quelque avertissement sur la catastrophe. Ses suivants et lui s'échappèrent juste avant le désastre, emportant avec eux ce qu'ils purent.

La Maison Vordon s'installa dans Tyr ; elle connut de graves problèmes financiers pendant des années, rebâtissant lentement son empire détruit. Lorsque du fer fut découvert dans les montagnes entourant Tyr, tous les marchands de la cité prospérèrent, y compris les Vordon. Transformant cette soudaine belle aubaine en une fortune conséquente, la nouvelle Maison Vordon en pleine croissance se retrouva rapidement dans les marchés depuis Puits-Amer jusqu'au Chant de Sirène, expédiant du fer dans toute la Région de Tyr.

Avec cette prospérité grandissante vint le respect. Les bureaux et avant-postes des Vordon poussèrent dans toute la région. Rapidement, même les plus hardis des pillards du désert réalisèrent que les caravanes et combattants de la Maison Vordon étaient des forces dont il faudrait tenir compte. La Maison Vordon avala de nombreuses petites maisons, destituant même la vénérable Maison Krosi d'Urik de son statut de principal transporteur de fer et d'obsidienne. Quand le roi-sorcier Kalak s'installa sur le trône, la Maison Vordon était la plus riche et la plus influente dynastie marchande de la région.

Au début, la prospérité continua car le règne ferme et juste de Kalak apporta la prospérité et la sécurité à la cité. Les membres de la famille Vordon devinrent des favoris impériaux, se tenant à la droite du roi-sorcier lors des jeux de combats de gladiateurs et s'associant ouvertement avec les arkhontes et les nobles.

Cette situation dura pendant un millénaire ; la Maison Vordon devint puissante et arrogante. Ces dernières années, alors que les vastes ressources de Tyr étaient détournées pour construire la ziggourat de Kalak, la fortune de la Maison Vordon déclina. Les marchandises furent vendues pour obtenir des liquidités pour les matériaux, les esclaves furent réquisitionnés pour travailler sur le monument et la cité tout entière en souffrit. Les Vordon furent rapidement tournés en dérision et ridiculisés par les autres maisons, lesquelles se moquaient de la sénilité de Kalak et des problèmes des Vordon.

S'ils n'étaient pragmatiques, les Vordon cependant ne seraient rien ; le patriarche Thaxos rejoignit peu après les rangs des autres citoyens de Tyr dans la conclusion que Kalak devrait être détruit. Tout en clamant que son seul intérêt résidait dans le bien-être de Tyr et de ses citoyens, Thaxos secrètement se mit à désirer le trône, s'élevant ainsi du rang de simple prince marchand à celui de puissant roi-sorcier. Pour parvenir à ses fins, il commença à détourner les ressources de la maison pour créer plusieurs maisons marchandes prête-noms secrètement



contrôlées par la Maison Vordon. Il commença aussi à constituer une armée secrète, dont il se servirait pour prendre le pouvoir "au nom du peuple opprimé de Tyr."

Le dramatique renversement de Kalak, alors qu'il avait l'intention de sacrifier tout citoyen et esclave de Tyr, fit avorter les plans de Thaxos. En ce moment, il change ses plans, réalisant que le retour de la prospérité dans Tyr pourra aider ses projets et que son ascension comme roi-sorcier a simplement été quelque peu retardée. Lors de la récente guerre contre Urik, Thaxos s'est fait un peu plus bien voir des nouveaux dirigeants de Tyr en prêtant des troupes et du matériel à l'armée de la cité.

L'actif

Lorsqu'elle n'est pas en train de comploter une révolution ou d'agir dans des pratiques similaires non commerciales, la Maison Vordon est spécialisée dans l'exportation du fer de Tyr. Cet élément vital et rare est demandé dans toute la Région de Tyr. En tant que premier producteur, les Vordon peuvent pratiquement en fixer le prix. C'est le commerce du fer, en fait, qui permet aux Vordon d'être solvables alors que l'ordre civil s'effrite dans Tyr.

D'autres articles exportés comprennent les esclaves, les objets d'art et les textiles. La raréfaction de la main d'œuvre, suite au détournement de plus en plus important des ressources par Kalak pour construire sa ziggourat, a virtuellement éliminé ces marchandises du commerce. Financièrement liée et au bord de l'asphyxie, Tyr a été forcée d'importer de grandes quantités de nourriture, d'eau et de nectar de kank. Les Vordon ont participé à l'approvisionnement de ces articles pour la cité mais un manque chronique de trésorerie dans Tyr a limité leurs profits.

Depuis le renversement de Kalak, le fer est de nouveau exporté et la fortune des Vordon augmente. Les fonds issus du commerce nouvellement florissant ont été détournés pour continuer de former l'armée secrète de Thaxos, dorénavant cachée dans les avant-postes et forteresses de la région. Jusqu'à présent, seuls les membres choisis de la proche famille de Thaxos et les agents particulièrement dignes de confiance connaissent ses plans. Quelques membres plus jeunes de la famille en ont eu vent et chercheront à s'y opposer s'il pousse son projet plus avant.

Caravanes : Les caravanes des Vordon sont grandes et bien gardées. Au minimum, 20 cavaliers avec armure sur crodlu assurent la couverture alors que jusqu'à 50 fantassins archers accompagnent les 5 à 10 chariots blindés constituant la caravane proprement dite. Des demi-géants et des mûls en assurent aussi la défense si nécessaire. Même dans son état instable actuel, la Maison Vordon entretient au moins 20 caravanes en même temps, alors que ses maisons prête-noms en contrôlent une douzaine de plus.

Installations : Les avant-postes sont entretenus principalement le long des routes Tyr-Altaruk, Tyr-Urik et Tyr-Balic, qui ont traditionnellement été les routes les plus rentables de la maison. Les autres avant-postes ont été abandonnés mais quelques-uns sont maintenus à perte ou loués à d'autres maisons simplement pour les rentabiliser. Bien qu'officiellement les esclaves aient été affranchis dans Tyr, Thaxos continue d'en avoir dans ses installations en dehors de la cité ; il a prétexté de nombreuses raisons pour ne pas les libérer. Quelques forts et avant-postes majeurs sont donnés ci-après.

Fort Ambre : 75 employés, 100 esclaves. Lieu d'approvisionnement et de stockage entre Tyr et Altaruk. Servira aussi de refuge pour la maisonnée si le chaos dans Tyr devient trop important. Bien fourni en marchandises et disposant d'une réserve secrète de liquidités cachée dans des coffres souterrains.

Fort Thamo : 50 employés, 125 esclaves. Lieu d'approvisionnement et comptoir de négoce entre le Bassin de Grak et Ledopolus Sud. Cette forteresse assure un lien essentiel avec le sud et particulièrement avec Balic. Elle sera un centre de négoce important lorsque le fer de Tyr circulera de nouveau.

Halo de Mira : 20 employés, 30 esclaves. Avant-poste situé dans le désert de sable entre Tyr et Urik. Cet avant-poste tire son nom de la formation rocheuse peu habituelle toute proche. Il est officiellement possédé par la Maison Qual, laquelle n'étant qu'une des maisons marchandes prête-noms de Thaxos. Occupé par des forces urikites lors du conflit avec Tyr, il appartient de nouveau à son propriétaire légitime. Il servira à stocker les cargaisons de fer venant de Tyr. Le Halo peut aussi abriter une troupe de plus d'une centaine de personnes bien qu'en ce moment il n'abrite aucun combattant.

Troupes : Officiellement, les Vordon emploient 2.000 hommes de troupe, principalement comme gardes pour empêcher des perturbations du commerce dans Tyr. Durant la récente révolution, Thaxos essaya de gagner la confiance des nouveaux dirigeants de la cité en permettant à ses troupes d'être utilisées pour réprimer des désordres et pour combattre l'armée en marche d'Urik. En plus de ces hommes de troupe, la Maison Vordon en contrôle secrètement plus de 1.000 autres appartenant à ses maisons prête-noms. Ces effectifs augmentent tout le temps, particulièrement depuis



que les nouveaux profits issus du commerce du fer commencent à remplir les coffres de la Maison Vordon.

Le comportement

Pour les étrangers, la Maison Vordon semble s'être récemment retranchée. Il semble qu'elle recrute, si c'est le cas, très peu de nouveaux employés. En réalité, de nombreux combattants et lanceurs de sorts sont recrutés mais Thaxos les emploie par l'intermédiaire de ses maisons prête-noms. Les nouveaux employés sont des contractuels légitimes des nouvelles maisons. Pendant un temps, ils accomplissent des tâches régulières, telles que garder les caravanes, s'occuper des comptes, détecter les rivaux et fournir un soutien magique. Pour ces tâches, ils sont bien payés, souvent jusqu'à 50% plus chers que les gages normaux.

Quand Thaxos estimera le moment venu, les nouveaux employés qui se seront distingués au service de ces maisons prête-noms seront informés du conflit à venir. Ces contractuels triés sur le volet se verront offrir de bonnes récompenses en échange de leur loyauté renouvelée. Thaxos désire que ces individus, et ses agents de confiance, constituent l'ossature de ses arkhontes qui le serviront lorsqu'il sera roi.

La plupart des agents de Thaxos sont des gens loyaux et honnêtes qui croient au code marchand. Ils seraient horrifiés s'ils apprenaient ses plans. Si Thaxos essaie réellement de renverser le gouvernement de Tyr, beaucoup de ses agents se retourneront certainement contre lui. Cela plongera la Maison Vordon, et peut-être le tout Tyr, dans une nouvelle et sanglante guerre civile.

Les relations avec les autres

Jadis, la crainte et le respect étaient deux sentiments très fortement éprouvés par les autres maisons marchandes à l'égard des Vordon. Les autres maisons restaient scrupuleusement en dehors du chemin des Vordon. Même les rois-sorciers n'appréciaient pas la maison mais rapidement ils reconnurent son importance. Les Vordon gagnèrent le respect grâce à une combinaison de sens profond des affaires, d'efficacité impitoyable et de pure chance.

Aujourd'hui, pratiquement toute la crainte ressentie par les autres maisons s'est évaporée avec la fortune des Vordon. Les autres maisons ne saluent plus obséquieusement les Vordon. Alors que les maisons plus importantes grignotent agressivement l'influence des Vordon sur les routes caravanières majeures, les plus petites maisons se jettent sur leurs possessions moins bien défendues. Les Vordon luttent pour réparer les dégâts.

Bien sûr, une telle situation ne peut pas durer. Les plans de Thaxos Vordon sont tous orientés vers ce qu'il considère comme étant sa grande destinée — devenir roi. Ses maisons prête-noms servent principalement à élargir le cercle des conspirateurs loyaux ; ses nouveaux profits provenant de l'économie une fois encore florissante de Tyr ont permis aux agents de la maison de combattre ceux qui voulaient piller la richesse des Vordon. La Maison Vordon est au centre d'une situation explosive engendrée par tous les troubles s'étant abattus sur la cité de Tyr. Personne ne sait comment tout cela va se terminer.

Les personnalités

Thaxos Vordon

Négociant humain, loyal mauvais

Classe d'armure 8 (armure matelassée)	For 12
Vitesse de déplacement 12	Dex 13
Niveau 20	Con 15
Points de vie 52	Int 12
TACO 11	Sag 20
Nombre d'attaques 1	Cha 18

Dégâts/attaque : 1d6 (épée courte en os).

Résumé des psioniques : PFP 100 ; talent natif — contrôle de l'adrénaline (SP Con -3 ; CI 8 ; CM 4/round).

Thaxos Vordon dirige sa maison depuis cinquante ans avec une poigne de fer. Il estime que dorénavant la direction de l'une des plus puissantes maisons marchandes d'Athas n'est plus suffisante. Les troubles actuels dans Tyr lui ont donné l'occasion parfaite de réaliser ses ambitions : Thaxos n'aspire à rien de moins que devenir roi.

Thaxos est un bel homme en dépit de son âge apparent de plus de 100 ans ; nombreux sont-ils à clamer qu'il a eu accès à maintes potions et objets magiques pour rallonger sa vie. Il s'habille généralement en noir et jaune. Son visage barbu et émacié est la représentation parfaite d'une sagesse malveillante.

Derlan Watari

Voleur petit-homme, neutre mauvais

Classe d'armure 6 (robe + Dex)	For 12



Vitesse de déplacement 6	Dex 19
Niveau 16	Con 15
Points de vie 49	Int 18
TAC0 13	Sag 14
Nombre d'attaques 1	Cha 11

Dégâts/attaque : 1d4 (dague empoisonnée en bronze).

Résumé des psioniques : PFP 74 ; talent natif — projection astrale (SP Int ; CI 6 ; CM 2/heure).

Derlan est le garde du corps personnel de Thaxos, veillant sur lui lors de toute apparition publique. C'est un renégat chassé de sa tribu à cause de son tempérament maléfique. Compétent dans les poisons et dans tout ce qui est sournois, Derlan sert aussi Thaxos grâce à ses talents cachés à disposer des ennemis de son employeur. Sa dague empoisonnée n'est jamais loin de lui et il suit avidement les ordres de Thaxos, préférant de très loin ceux qui impliquent des voies de fait.

En public, Derlan est considéré comme un objet d'amusement, habillé dans des versions à sa taille des tuniques de son maître, déclenchant des rires avec ses bouffonneries maladroites et ses commentaires bruyants. La vérité est beaucoup plus terrible, les ennemis de Thaxos s'en sont rendu compte.

Talara Vordon

Négociante humaine, neutre bonne

Classe d'armure 7 (armure annelée en acier)	For 12
Vitesse de déplacement 12	Dex 14
Niveau 15	Con 13
Points de vie 48	Int 18
TAC0 13	Sag 19
Nombre d'attaques 1	Cha 17

Dégâts/attaque : 1d8 (épée longue en os).

Résumé des psioniques : PFP 72 ; talent natif — déplacement temporel (SP Int ; CI 16).

Talara est la cousine de Thaxos ; elle est arrivée depuis peu dans Tyr. Elle vient d'un avant-poste fermé et attend maintenant une affectation nouvelle. Rouquine au corps mince, elle possède un sens inné de la justice et de l'honnêteté et commence à suspecter que les apparences sont trompeuses avec Thaxos. Elle a découvert les maisons prête-noms et les préparatifs militaires inhabituels et est épouvantée par les implications. Thaxos a pris note de ses recherches et a réalisé que, si elle découvre son complot, elle risque d'être une ennemie dangereuse ; il est déterminé à ne pas la laisser faire.

La Maison Wavir

Sous la direction de son patriarche, la Maison Wavir s'est hissée bien plus haut qu'à ces humbles débuts pour devenir l'une des plus puissantes maisons marchandes de la Région de Tyr. Depuis leur base dans Balic, les Wavir contrôlent désormais de longues routes commerciales, dominant les expéditions et les ventes du grain, de la céramique et des métaux précieux.

Les pratiques commerciales des Wavir sont impitoyables mais sont toujours en accord avec le code marchand. Tous les profits sont réinvestis dans des opérations concernant la maison. L'énorme richesse et la forte influence de la Maison Wavir ont amené de nombreuses personnes à s'imaginer que Tabaros possède une source secrète de revenus (spéculations détaillées plus loin) mais, jusqu'à ce jour, aucune preuve n'a pu être fournie.

La bannière de la Maison Wavir représente un jozhal argenté sur fond bleu.

L'histoire

L'histoire de la Maison Wavir est une histoire à succès sans pareil. La maison est née il y a un peu plus de deux siècles lorsqu'un jeune aventurier indépendant, Traxidos Wavir (les gens parlent affectueusement de lui simplement en l'appelant "Le Wavir"), fonda une entreprise à plusieurs associés avec plusieurs compagnons d'aventure.

La propre histoire de Traxidos est aussi fascinante que celle de sa maison marchande. Ancien gladiateur affranchi par ses propres moyens, Traxidos rejoignit une bande d'aventuriers qui s'en alla explorer des ruines près de Balic. L'entreprise était risquée — ils furent d'abord attaqués par des tribus de pillards et des chasseurs thri-kreen qui prirent la vie de plusieurs compagnons de Traxidos. Les ruines proprement dites se révélèrent abriter un nid de gith, qui engagèrent les compagnons dans un combat au long cours. Enfin, les gith s'enfuirent, laissant Traxidos et trois autres survivants inspecter les ruines. Ce qu'ils ont trouvé n'a jamais été révélé mais cela a dû être conséquent car les quatre sont revenus dans



Balic avec des mekillots chargés de butin. Avec ces profits, les compagnons s'associèrent et choisirent Traxidos comme dirigeant de la nouvelle maison marchande.

Malgré les substantiels profits ramenés de leurs aventures, Traxidos et ses partenaires réalisèrent bientôt que même leur colossale fortune n'était rien en comparaison de celle des maisons établies. Les Tomblador, les Rees, les Malaxi et les autres maisons n'étaient pas très enclines à partager leurs marchés avec d'anciens esclaves et des aventuriers nouveaux riches. Le prix des marchandises et des services augmenta inexplicablement ; les services des gardes, des agents et des mercenaires soudainement se raréfièrent. Des assassins masqués tuèrent Thassa Amita, la seule psioniste du groupe ; une attaque similaire fut menée contre Traxidos mais échoua.

Le coût de l'affrètement des deux premières caravanes de la Maison Wavir engloutit presque toutes les liquidités des associés. Lorsque les marchands à la lutte finirent par les faire partir, leur situation était plutôt désespérée. A nouveau, la chance sourit aux Wavir car leur première caravane, acheminant une cargaison d'eau et de grain, atteignit Urik alors que la cité était en pleine sécheresse et au bord de la famine. Les Wavir purent imposer leur prix et un roi-sorcier reconnaissant tira une forte somme de son trésor pour nourrir ses sujets nerveux. La deuxième caravane survécut à une attaque de pillards elfes et s'en revint aussi avec de substantiels profits.

Il apparut bientôt que la Maison Wavir ne disparaîtrait pas. Les maisons rivales commencèrent à se résoudre à l'inévitable ; elles autorisèrent la Maison Wavir à continuer son négoce sans être trop inquiétée. Cette période (souvent appelée "la saignée") est fréquemment vécue par les nouvelles maisons marchandes ambitieuses. Peu de maisons parvenues y survivent. Les Wavir se révélèrent être une exception dans plus d'un cas car Traxidos fit en sorte de devenir puissant et riche, posant ainsi les fondations de la légendaire maison qui lui survivrait. Il s'éteignit sereinement dans son lit près de soixante ans plus tard, rasséréné par le fait que ses descendants seraient à la tête d'une des plus grandes maisons marchandes d'Athas.

Depuis, la Maison Wavir n'a jamais oublié ses origines humbles. Les descendants de Traxidos, ayant gardé à l'esprit combien l'intrigue et l'assassinat faillirent détruire la Maison Wavir, restent toujours vigilants. Ses gardes et agents sont entraînés dans l'art du contre-espionnage et de la détection. De plus, la Maison Wavir semble considérer la compétition comme le moyen de maintenir des marchés sains (et aussi pour le défi que cela représente) ; elle harasse ou attaque rarement les petites maisons marchandes. En fait, nombreux sont-ils à affirmer avoir reçu des prêts et une quelconque assistance de la part de la Maison Wavir, particulièrement si les activités de la plus petite maison font enrager les rivaux de la Maison Wavir.

A ce jour, la Maison Wavir règne d'une manière suprême, dominant même ses vieux ennemis, les Tomblador et les Rees. Les rivaux les plus amers des Wavir, les Malaxi, n'existent plus ; ils ont été balayés, comme le sable du désert, par le temps et l'infortune. Des dizaines de caravanes arborent le jozhal argenté et la maison maintient des bases permanentes dans toute la Région de Tyr. La Maison Wavir est la preuve indiscutable qu'avec de la chance et de la bravoure même le plus démuni des démunis peut devenir riche et puissant.

L'actif

Les Wavir ont encore vivace à l'esprit les débuts de leur maison avec deux caravanes. Ils savent que seule la chance et les pratiques commerciales vigilantes leur ont permis d'en arriver là. Les membres les plus jeunes de la famille sont encouragés à s'occuper des routes caravanières ou à aider le personnel des avant-postes ; les membres hauts placés dans la hiérarchie attendent peu du luxe et des privilèges de sybarites affichés par les autres membres de la famille.

La Maison Wavir maintient plusieurs positions officielles qui augmentent son image vis-à-vis des roturiers mais qui sont considérées par les autres marchands comme de l'indulgence. Les caravanes des Wavir permettent parfois aux villages sérieusement dans le besoin de leur acheter des marchandises et de la nourriture à crédit si des promesses de concessions futures leur sont faites ou si l'hébergement ou une assistance professionnelle leur sont accordés.

Une des particularités de la Maison Wavir est sa profonde et tenace haine de l'esclavage. Elle a été fondée par un ancien esclave et les générations à venir seront élevées en gardant à l'esprit que l'esclavage est une chose maléfique. De nombreux employés de la maison sont d'anciens esclaves soutenant de tout cœur cette position. Certains rivaux de la famille sont même allés jusqu'à accuser la maison de fomenter et de soutenir des révoltes d'esclaves, ce qui est en violation du code marchand qui interdit toute intervention directe dans des problèmes partisans. Rien n'a pu être prouvé.

Caravanes : À un moment donné, 40 à 50 caravanes arborent le bleu et argent de la maison, chargées de tout produit imaginable. Elles sont généralement bien gardées à la fois par des mercenaires elfes et par des escorteurs sur crodlu

ou sur kanks comme éclaireurs. De nombreux archers légèrement armés accompagnent les chariots et le troupeau d'inix. Une caravane typique comprend 20 à 30 éclaireurs elfes, une douzaine d'escorteurs, 20 à 30 archers et jusqu'à 10 chariots de taille variable. Un troupeau de 10 inix au maximum et de nombreux kanks et crodlu portant les marchandises peuvent aussi faire partie de la caravane. Les Wavir utilisent des caravanes de chariots blindés sur les longues distances ou lorsque le chargement transporté est très précieux.

Installations : La Maison Wavir possède des établissements dans chaque cité majeure de la Région de Tyr ainsi que des avant-postes et des villages sur toutes ses routes caravanières. Le quartier général dans Balic rivalise avec les palais de nombreux rois-sorciers. Des mercenaires bien payés patrouillent l'enceinte extérieure ; des mages et des psionistes font de temps en temps des apparitions pour rechercher des intrus entrés clandestinement ou par magie. A l'intérieur, la demeure familiale est supposée contenir environ un millier de pièces et de nombreux trous d'observation, de passages secrets et de pièces cachées. Des gardes d'élite et des agents de confiance sont constamment de faction dans la demeure afin de protéger les membres de la famille de toute attaque. Aucun ennemi n'a pu réellement y entrer bien que nombreux fussent-ils à essayer.

Les autres bases et avant-postes au-delà de Balic sont organisés selon un schéma similaire et sont sous la direction d'un membre de la famille ou d'un agent principal. Les défenses magiques, psioniques et militaires sont plutôt impressionnantes car l'inquiétude des Wavir en matière de sécurité tourne souvent à la paranoïa. Leurs installations sont pratiquement uniques dans la mesure où aucun manœuvre esclave n'est utilisé. C'est pour cette raison que les forts des Wavir tendent à accueillir un personnel plus important car toutes les tâches serviles sont accomplies par les employés.

La maison essaie d'entreposer de bonnes quantités d'eau et de marchandises dans ses avant-postes mais de nombreuses bases éloignées, isolées par la distance et les conditions climatiques extrêmes, restent souvent pendant des mois sans aucun contact.

La Maison Wavir détient en commun, avec les anciennes maisons rivales Rees et Tomblador, le village-comptoir majeur d'Altaruk au sud-est de Tyr.

Les avant-postes et forteresses majeurs répartis dans la région de Tyr sont donnés ci-après.

Fort Glamis : 150 employés. Lieu d'approvisionnement à la croisée des routes entre Balic et Ledopolus. C'est un important site entre Balic et le reste de la région.

Fort Thétis : 75 employés. Lieu d'approvisionnement et comptoir marchand au sud des montagnes à une centaine de kilomètres à l'est de Walis. La Maison Wavir contrôle complètement cette route de l'or entre Balic et Walis. Cette forteresse est fréquemment la cible d'attaques de gith, de tribus d'humains et de maisons rivales telles que la Maison Tsalaxa.

Avant-poste 10 : 15 employés. Comptoir marchand situé sur le bord ouest du champ de rochers à 110 kilomètres au sud-ouest de Tyr. Les avant-postes des Wavir portent des numéros plutôt que des noms. Ce petit fort se dresse à la lisière du Versant Forestier. C'est ici que la Maison Wavir entretient des relations commerciales ténues avec les sauvages petites-gens où sont échangés les essences de bois dur, les pierres précieuses et les animaux exotiques contre de l'or, des épices et des armes.

Avant-poste 19 : 20 employés. Avant-poste situé à la pointe nord-est des Montagnes du Mekillot. La Maison Wavir y affrète des caravanes et commerce avec les anciens esclaves du Point-Salé. Elle vend souvent sans profit des armes et d'autres objets vitaux aux esclaves à cause de sa haine de l'esclavage.

Troupes : La maison possède 1.800 hommes sur les rangs mais loue les services de beaucoup de mercenaires et d'aventuriers.

Le comportement

La Maison Wavir propose des offres généreuses pour persuader des agents et des aventuriers indépendants de rejoindre la maison. Il y a toujours de la demande pour des employés, particulièrement les combattants, les roublards et les psionistes.

L'obsession des Wavir concernant la défense et la sécurité les mène à louer les services de nombreux psionistes et mages aux compétences de détection et de défense. Un membre de la famille ou un agent important apparaît rarement seul en public sans un psioniste de service. Tout bâtiment devant être occupé par un membre de la famille est soigneusement passé au peigne fin par des mages et des psionistes avant son arrivée.

Les psionistes aux bons pouvoirs de clairsentience et de télépathie sont certains de trouver un emploi chez les Wavir. S'ils sont particulièrement loyaux et efficaces, ils se verront même proposer de faire partie de la famille en tant qu'agent. Un psioniste accompli peut espérer recevoir 20 pa ou plus par



niveau par mois.

La magie et les psioniques sont intensément utilisés par la Maison Wavir, spécialement pour détecter et éliminer les espions et agents ennemis. Bien sûr, vu la nature illégale de la magie dans les cités-Etats, les préservateurs doivent servir la maison sous un nom d'emprunt et sous une couverture d'activité servile pour éviter la suspicion.

Les profanateurs sont évités et haïs ; ils se voient catégoriquement refuser tout emploi. Les Wavir généralement n'accordent aucun traitement de faveur à leurs clients employant de nombreux profanateurs.

Les prêtres, en particulier ceux dévoués à l'eau élémentaire, sont employés par les Wavir. Beaucoup d'entre eux occupent la position d'agent ordinaire ou principal. Les prêtres de l'eau servent dans les caravanes, créant de l'eau dans les situations d'urgence et aidant à la recherche de l'eau. Bien sûr, de tels prêtres sont très demandés par les autres maisons marchandes et par les rois-sorciers et c'est pourquoi les Wavir ont soin de bien les payer. La paye standard par niveau par mois pour un prêtre est de 15 pa et de 20 pa pour un prêtre de l'eau.

Les relations avec les autres

La Maison Wavir fait tout le nécessaire pour entretenir de bonnes relations avec les rois-sorciers et les autres maisons marchandes. La réputation de cette maison pour répondre rapidement et massivement à la traîtrise ou aux attaques est telle que les autres recherchent son amitié, tout au moins en apparence.

Les relations entre la Maison Wavir et le Dictateur Andropinis, le roi-sorcier de Balic, sont cordiales mais Andropinis est connu pour avoir confié à ses favoris qu'il serait ravi si la Maison Wavir disparaissait de la surface d'Athas. Il ne peut pas faire grand-chose car les Wavir contrôlent une grande partie du commerce vital à la survie de Balic.

Grâce au réseau de connexions commerciales s'étendant dans toute la région de Tyr et au-delà, peu de rois-sorciers leur sont ouvertement hostiles. Lalali-Puy, l'oba de Gulg, n'apprécie pas que la Maison Wavir soit souvent meilleure que ses arkhontes lors des négociations commerciales pour le compte de la cité. De chaudes relations ont été tissées avec le nouveau gouvernement de Tyr, partiellement dues à l'affranchissement de tous les esclaves de Tyr. Hamanu d'Urik, qui aime les conflits et qui pratique la traite des esclaves, est ouvertement hostile envers la Maison Wavir, la rendant indirectement responsable de plusieurs révoltes d'esclaves et de plusieurs attaques commises contre des caravanes d'esclaves.

Les relations avec les autres maisons marchandes sont un peu plus compliquées. Bien que la Maison Wavir coopère avec les Maisons Rees et Tomblador de Balic dans l'entretien de la vitale forteresse d'Altaruk, les trois maisons sont tout sauf alliées. La Maison Tomblador nourrit une vieille rancune depuis que la Maison Wavir l'a devancée il y a un peu plus d'un siècle ; aujourd'hui, elle cherche par tous les moyens à faire tomber sa rivale désormais plus importante. Tous ont compris que ce conflit ne doive jamais se transformer en guerre ouverte car ce serait mauvais pour les affaires.

La Maison Tsalaxa de Draj n'a cependant aucun de ces scrupules pour nuire aux Wavir. Les deux camps se sont ouvertement affrontés plusieurs fois dans le désert ; en effet, les mercenaires à la solde de la Maison Tsalaxa ont tenté de piller des caravanes ou essayé de capturer d'importants membres de la famille Wavir. Des représentants des Tsalaxa se sont déplacés pour répandre des rumeurs sur les Wavir et en pratiquant de ridicules bas prix sur les routes commerciales des Wavir en espérant leur rafler cette part de marché. Bien qu'aucun des deux camps ne reconnaisse l'existence de ce conflit (et que les relations entre les membres des deux familles soient cordiales), il est clair que les Tsalaxa désirent prendre possession de certaines des plus importantes routes commerciales des Wavir, situation qui risque de se révéler désastreuse pour les Wavir.

La Maison Wavir est réputée pour n'éprouver que peu de ressentiment envers les non-humains et les maisons mineures. Elle ne s'engage que rarement dans le genre d'intimidations qu'elle subit à ses débuts. Nombreux sont-ils à prétendre que les Wavir ont des contacts approfondis avec les Ombres, ce mystérieux groupe d'elfes supposés pratiquer l'espionnage, la contrebande et le commerce des substances illégales. Bien que la Maison Wavir ne revende pas publiquement de tels articles illégaux que sont les éléments matériels des sorts, nombreux sont-ils à suspecter la maison de pratiquer ce genre d'activités grâce aux Ombres et à d'autres contacts clandestins.

Les relations avec les autres maisons marchandes sont normales en comparaison, c'est-à-dire une intense compétition liée à un profond respect et à une bienveillance publique.

Les personnalités

Tabaros Wavir

Négociant humain, neutre bon



Classe d'armure 2 (armure de plates de bataille en bronze)	For 9
Vitesse de déplacement 9	Dex 11
Niveau 20	Con 6
Points de vie 61	Int 18
TACO 11	Sag 17
Nombre d'attaques 1	Cha 15

Dégâts/attaque : 1d4 (coutelas en bronze).

Résumé des psioniques : PFP 108 ; talent natif — obstacle spirituel (SP Int -2 ; CI 6 ; CM 4/round).

Agé de plus de 90 ans, Tabaros est le patriarche actuel de la Maison Wavir, marchant sur les traces de son ancêtre, le grand Traxidos. Intrigant rusé et négociant hors pair, Tabaros ressent néanmoins le poids des ans et il est souvent malade. Alors que les effets de l'âge lui pèsent de plus en plus, Tabaros s'est rendu compte qu'il n'était pas immortel. Il a bientôt l'intention de se retirer en faveur de son fils, Targ, qui a plus de 60 ans et qui est tout aussi astucieux que son père.

Falmon Durow

Voleur/psioniste demi-elfe, loyal neutre

Classe d'armure 6 (robe + Dex)	For 15
Vitesse de déplacement 12	Dex 19
Niveau 13/12	Con 12
Points de vie 46	Int 15
TACO 14	Sag 16
Nombre d'attaques 1	Cha 9

Dégâts/attaque : 1d8 (épée longue en obsidienne).

Résumé des psioniques : PFP 143.

Modes de défense — forteresse intellectuelle, barrière mentale, néant spirituel, bouclier de la pensée, tour de la volonté de fer.

Clairsentience — *Sciences :* clairaudience ; *Dévotions :* vision globale, sens du danger.

Psychométabolisme — *Sciences :* métamorphisme ; *Dévotions :* armement corporel, délabrement, pouvoir caméléon, armure charnelle.

Psychotranslation — *Sciences :* téléportation ; *Dévotions :* projection astrale, porte dimensionnelle, déplacement temporel, ancre spatiotemporelle.

Télépathie — *Sciences :* expulsion, lien spirituel, souffle psionique ; *Dévotions :* pensées dissimulées, contact, cinglement de l'ego, esp, excitation du ça, pénétration de l'identité, écrasement psychique.

Le maître des agents de la Maison Wavir est une personne talentueuse et redoutable. Il est grand et mince, plus elfe qu'humain. Ses yeux gris reflètent son attachement sincère et son sens du travail avoisinant le fanatisme. Ceux qui le contrecarrent vivent rarement longtemps pour le regretter. Efficace et sans pitié, l'ardeur dont il fait preuve au travail arrive en deuxième position derrière sa loyauté envers les Wavir. Il opère en dehors du quartier général de la Maison Wavir dans Balic, où il travaille inlassablement à faire échouer ses ennemis. Falmon disparaît aussi périodiquement pour aller à la recherche d'informations ou pour accomplir certaines missions pour Tabaros.

Nnn'tkk

Guerrier, thri-kreen, neutre vrai

Classe d'armure 1 (exosquelette + Dex)	For 17
Vitesse de déplacement 18	Dex 20
Niveau 14	Con 13
Points de vie 69	Int 13
TACO 7	Sag 14
Nombre d'attaques 5 ou 3	Cha 8

Dégâts/attaque : 1d4 +1(x4)/1d4 +2 ou 2d4 +1 (x2)/1d4 +2 (gythka) + spécial (jet de sauvegarde contre salive venimeuse ou paralysie).

Résumé des psioniques : PFP 64 ; talent natif — porte dimensionnelle (SP Con -1 ; CI 4 ; CM 2/round).

La désignation officielle du poste occupé par ce solitaire thri-kreen est "Maître des Chasseurs" mais sa fonction actuelle est d'être un éclaireur. C'est l'un des plus habiles éclaireurs de la Région de Tyr. Il considère la Maison Wavir comme étant sa harde ; il suit loyalement les ordres donnés par ses supérieurs.

Les maisons marchandes mineures

Bien que les maisons dynastiques marchandes des cités-Etats dominent le commerce sur Athas, le monde abrite aussi une multitude de maisons marchandes plus petites, faisant de faibles opérations à souvent une seule caravane, qui oscillent continuellement entre solvabilité et banqueroute. Alors que certaines peuvent acquérir de l'importance, en devenant même une maison dynastique marchande, la grande majorité de ces maisons marchandes mineures échouent désastreusement ou, au mieux, s'en sortent juste.

Toute entreprise dirigée par un PJ débutera comme l'une de ces petites maisons. En plus des maisons marchandes majeures, qui bien souvent ne tolèrent même pas la moindre compétition représentée par une maison mineure, les nouvelles entreprises doivent aussi affronter les autres petites sociétés qui ne pourront survivre si d'autres compétiteurs apparaissent. Les guerres entre maisons marchandes mineures sont tout aussi féroces, toute proportion gardée, que celles menées par les maisons dynastiques.

Les pages qui suivent décrivent plusieurs maisons marchandes mineures célèbres ainsi que leurs bases, leurs ressources, leurs capacités, leur attitude face aux autres compétiteurs et leur statut courant. Ces maisons peuvent être rencontrées par les personnages-joueurs, soit comme ennemis, soit comme amis.

La Maison Ardian

Basée dans le village de Walis, cette maison fait preuve d'une influence hors de proportion vu sa taille. Contrôlant une grande partie du marché de l'or de Walis, elle amasse d'énormes profits au détriment des autres maisons qui doivent payer une taxe sur tout l'or extrait des mines au-dessus du village. La plupart de ces mines sont dirigées et gardées par des agents et contractuels des Ardian. Toutes les mines sont bien gardées et truffées de pièges et mécanismes magiques ou physiques destinés à les détruire si toute force hostile les attaque.

Grâce à la mainmise de la maison sur le commerce de l'or, les autres maisons ne peuvent que ronger leur frein et se plaindre de l'attitude arrogante de la Maison Ardian ; elles ne peuvent rien faire d'autre de peur de menacer le commerce de l'or.

La Maison Ardian est la propriété exclusive de la famille Ardian ; à sa tête, se trouve Eloyas Ardian, qui est aussi un préservateur sans que cela se sache. Les Ardian ne souffrent



aucune interférence des autres, même venant des puissantes et influentes maisons dynastiques. Les membres du personnel de la Maison Ardian ne sont pas nombreux ; ses agents et contractuels ont tous un statut d'élite et sont payés et traités bien mieux que chez certaines maisons dynastiques.

Le commerce de l'or est le centre d'intérêt de la Maison Ardian mais Eloyas maintient plusieurs routes caravanières vers Balic, Altaruk et Tyr. Elles rapportent de substantiels profits.

Les négociations avec les autres sur des biens n'étant pas en relation directe avec le commerce de l'or sont généralement menées avec courtoisie et sans trop faire jouer la concurrence. En ce qui concerne l'or, la Maison Ardian est intraitable. Aucune autre maison ne doit être autorisée à s'occuper du commerce de l'or près de Walis. Quiconque passe outre s'expose à de graves conséquences.

L'actif : La Maison Ardian possède une seule grande forteresse et plusieurs petits avant-postes dans la région de Walis. Les caravanes ne sont pas la principale source de revenus mais, à un moment donné, 3 ou 4 sont opérationnelles.

Les troupes sont de haute qualité mais seulement 300 hommes de troupe sont maintenus d'une façon permanente.

Le Consortium Dedys

Cette alliance entre trois maisons mineures – Terg, Voyan et Shakktur – opère dans la région de la cité-Etat de Draj, normalement le territoire de la rapace Maison Tsalaxa. Le consortium survit grâce à sa nature extrêmement rusée et à l'assistance généreuse qu'il reçoit des ennemis de la Maison Tsalaxa, en particulier la Maison Wavir de Balic.

En fait, l'alliance entre les trois maisons est due pour une grande part à la pression exercée par la Maison Tsalaxa. Après une série de pillages dévastateurs par des mercenaires à la solde des Tsalaxa, les trois maisons se rencontrèrent en secret dans le village de Dedys et décidèrent de former un pacte. A partir de ce moment, ils se mirent d'accord pour mettre en commun les ressources et les informations sur le commerce et les rivaux et pour que les profits soient équitablement partagés. La Maison Tsalaxa répondit presque immédiatement à la menace en envoyant des assassins décapiter le consortium. Heureusement, des agents de la Maison Wavir prirent connaissance du complot et avertirent le consortium. Une embuscade fut tendue aux assassins et ils furent balayés ; les corps furent envoyés à la Maison Tsalaxa comme avertissement pas vraiment subtil.

Ydris Tsalaxa enragea. Il redoubla d'efforts pour éradiquer la nouvelle société. Bien que gravement touché, le Consortium Dedys survécut, principalement grâce aux prêts et à l'assistance de la Maison Wavir. A ce jour, cette maison marchande mineure, bien que petite, est saine, empochant de considérables profits sur la route de la soie.

Comme le consortium semble s'accroître et qu'il n'hésite pas à piquer la queue de la Maison Tsalaxa tant détestée, de nombreux aventuriers et d'autres personnes téméraires travaillent pour le consortium. Les tactiques employées contre ses rivaux se nomment ruse et subtilité mais il n'éprouve aucune hostilité particulière envers les autres maisons marchandes mineures – sauf bien sûr si elles interfèrent dans le commerce de la soie, sa principale source de profits. Dans ce cas-là, des menaces et des suggestions subtiles affirmant qu'une course d'actions différente serait plus profitable sont suffisamment efficaces pour dissuader tout rival. Le consortium doit néanmoins combattre une guerre commerciale à grande échelle ; il n'est pas évident, à cause de ses faibles ressources, qu'il puisse se le permettre.

L'actif : Le consortium maintient 3 forteresses – une pour chaque membre de la maison – et 6 avant-postes. A un moment donné, 6 caravanes au maximum sont opérationnelles. Normalement, 500 hommes de troupe servent le consortium.

La Maison Fyra

Cette maison est un peu une anomalie car elle opère depuis le village d'esclaves de Point-Salé. Constituée exclusivement d'esclaves échappés et de bons à rien, c'est l'une des rares maisons marchandes dirigée démocratiquement. Un dirigeant est choisi tous les deux ans qui nomme les assistants et responsables dont il a besoin.

Bien que cela semble être un bon postulat, en pratique, la Maison Fyra est atteinte de dissensions et de luttes de pouvoir. Parmi les candidats pour l'accès à la tête de la Maison Fyra, une forte compétition se déroule, ponctuée de querelles intestines et de pratiques douteuses. Des réunions dites démocratiques se sont transformées en séances de pugilat avec armes à l'appui, graves blessures et même quelquefois des morts. A Point-Salé, il est courant de dire, lorsque l'on est témoin d'une violente altercation, que "la Maison Fyra est en pleine réunion".

La Maison Fyra s'est spécialisée, personne n'en sera surpris, dans le commerce du sel. Du sel peut être trouvé pas loin en abondance ; vis-à-vis des cités éloignées telles que Tyr et Draj,



cette denrée peut rapporter de bons profits. Malheureusement, la récolte du sel prend du temps et est dangereuse, raisons pour lesquelles la Maison Fyra doit bien payer ses employés. Dans le petit monde pauvre en liquidités de Point-Salé, cette ponction d'argent est importante. La seule chose qui permette à la Maison Fyra de vivre et de rester raisonnablement en bonne santé, c'est son relatif isolement et son manque d'importance. Le commerce du sel intéresse peu de maisons plus grandes, laissant les Fyra faire partie d'une poignée de maisons pour s'en occuper.

Les esclaves de Point-Salé ne font pas confiance aux étrangers car ils doivent constamment être sur leurs gardes à cause des chasseurs de primes envoyés par des maîtres désirant retrouver leurs esclaves en fuite. Pour cette raison, les autres maisons marchandes ont peu de chances de s'implanter à Point-Salé, même si le dérangement en vaut la chandelle. La Maison Fyra maintient une attitude extrêmement protectrice envers le village (ses gardes mercenaires sont généralement les hommes de troupes les mieux entraînés et les mieux équipés de Point-Salé). Elle s'opposera du mieux qu'elle pourra à toute tentative d'endommager le village ou de lui enlever le commerce du sel.

L'actif : La Maison Fyra maintient une seule forteresse au sud de Point-Salé, qui sert aussi de point d'appui militaire à la communauté. La maison affrète rarement des caravanes ; elle préfère commercer avec les étrangers. Environ 300 combattants servent la Maison Fyra ; ils sont nombreux à être des affranchis ou d'anciens gladiateurs, ce qui les rend d'autant plus indispensables.

La Maison Ianto

Jadis sur le point de devenir une maison marchande majeure, la Maison Ianto s'est retrouvée confrontée à des temps difficiles lorsque le commerce du fer de Tyr a diminué — suite à la démence du roi-sorcier Kalak, aujourd'hui déchu. La Maison Ianto a envisagé de changer de cité mais les ressources sont si limitées que même cette option n'est pas viable.

La Maison Ianto, sous l'égide du patriarche Strabo Ianto, a tenté de s'accroître grâce à la soie et aux étoffes mais même ce marché normalement rentable est en train de péricliter face à la crise économique dans Tyr. Sans les réserves de liquidités des maisons majeures, la Maison Ianto est au bord du gouffre. Le retour du commerce du fer depuis la destitution de Kalak pourrait redorer le blason de la Maison Ianto mais qui vivra verra.

L'actif : La Maison Ianto a concentré ses ressources en une seule forteresse située à 16 kilomètres au sud de Tyr. Elle peut s'y retrancher en toute quiétude, loin de l'agitation de Tyr. Quelques petits avant-postes peuvent être rencontrés le long des routes depuis Tyr jusqu'à Altaruk, Source d'Argent et Urik. Les Ianto sont servis par environ 200 hommes de troupes.

La Maison Klethira

La Maison Klethira, s'accrochant elle aussi à la vie, opère depuis la région d'Urik. Elle maintient ses deux caravanes le long des routes de l'obsidienne et des esclaves en passant par la Cordillère jusqu'à la petite colonie de petites-gens d'Ogo. Des raids menés par d'hostiles petites-gens lui ont coûté cher ; une attaque menée par une tribu d'elfes a provoqué récemment la libération de plus de 200 esclaves, ce qui lui a fait perdre les profits d'une caravane entière.

Le fait de s'être attiré la colère de la Maison Stel, des négociants militaristes également basé à Urik, n'a rien arrangé. La Maison Stel, se considérant comme la seule détentrice des routes de l'obsidienne et des esclaves vers Ogo, a mis la pression sur le démarrage de la Maison Klethira, attaquant plusieurs de ses avant-postes le long du chemin. La Maison Stel a aussi menacé de révéler que les maîtres de la Maison Klethira appartiennent à l'Alliance Voilée (les charges sont fausses mais certains arkhontes croient n'importe quoi). Les Klethira ont tenté de riposter ; ils ont kidnappé un agent éminent des Stel mais cela n'a pas arrêté les attaques. De par leur attitude militariste sans pitié, les Stel sont prêts à sacrifier un agent ou deux si cela peut leur permettre de disposer de leurs ennemis.

Comme la Maison Ianto, les Klethira ont envisagé de déménager. A la différence des Ianto, les Klethira peuvent y arriver simplement en emportant leurs ressources, leur personnel et leur équipement sur une ou deux caravanes pour disparaître dans la nuit. Raam et Balic semblent avoir un meilleur climat pour des maisons comme la Maison Klethira ; ce déménagement pourrait se produire bientôt. Si les Stel découvrent les plans des Klethira, ils recruteraient immédiatement des mercenaires pour balayer leur rival en train de s'enfuir et pour affirmer leur suprématie à Urik.

La Maison Klethira a néanmoins quelques atouts dans ses manches. Sa matriarche, Drynnia Klethira, est une puissante psioniste (les Stel ne le savent même pas) et elle peut se servir de ses pouvoirs pour contrecarrer les plans des Stel. Les Klethira ont aussi essayé, à grands frais, de placer dans la Maison Stel un couple de taupes, dont l'une d'entre elles s'est

hissée à un poste élevé. Il est possible, mais peu probable, que l'un de ces deux agents puisse s'approcher suffisamment près d'un des dirigeants de la Maison Stel pour lui occasionner des dommages importants comme vengeance ou juste retour des attaques menées contre les Klethira. Drynnia est suffisamment rusée pour chercher à rencontrer les Stel ; elle pourrait leur demander de faire la paix pour que ces derniers les laissent partir de la région en échange de quoi elle leur promettrait de ne plus jamais entrer en compétition avec eux. Il reste à savoir si cela satisfera les Stel.

L'actif : La Maison Klethira maintient une forteresse, au nord-ouest d'Urik, sévèrement gardée contre les attaques de la Maison Stel. Une à deux caravanes par an passent par cette forteresse. Des préparations en vue de quitter la région sont déjà en cours. Les Klethira emploient 150 combattants pour défendre la forteresse ; ils disposent aussi de nombreux esclaves archers qui assurent la protection des caravanes.

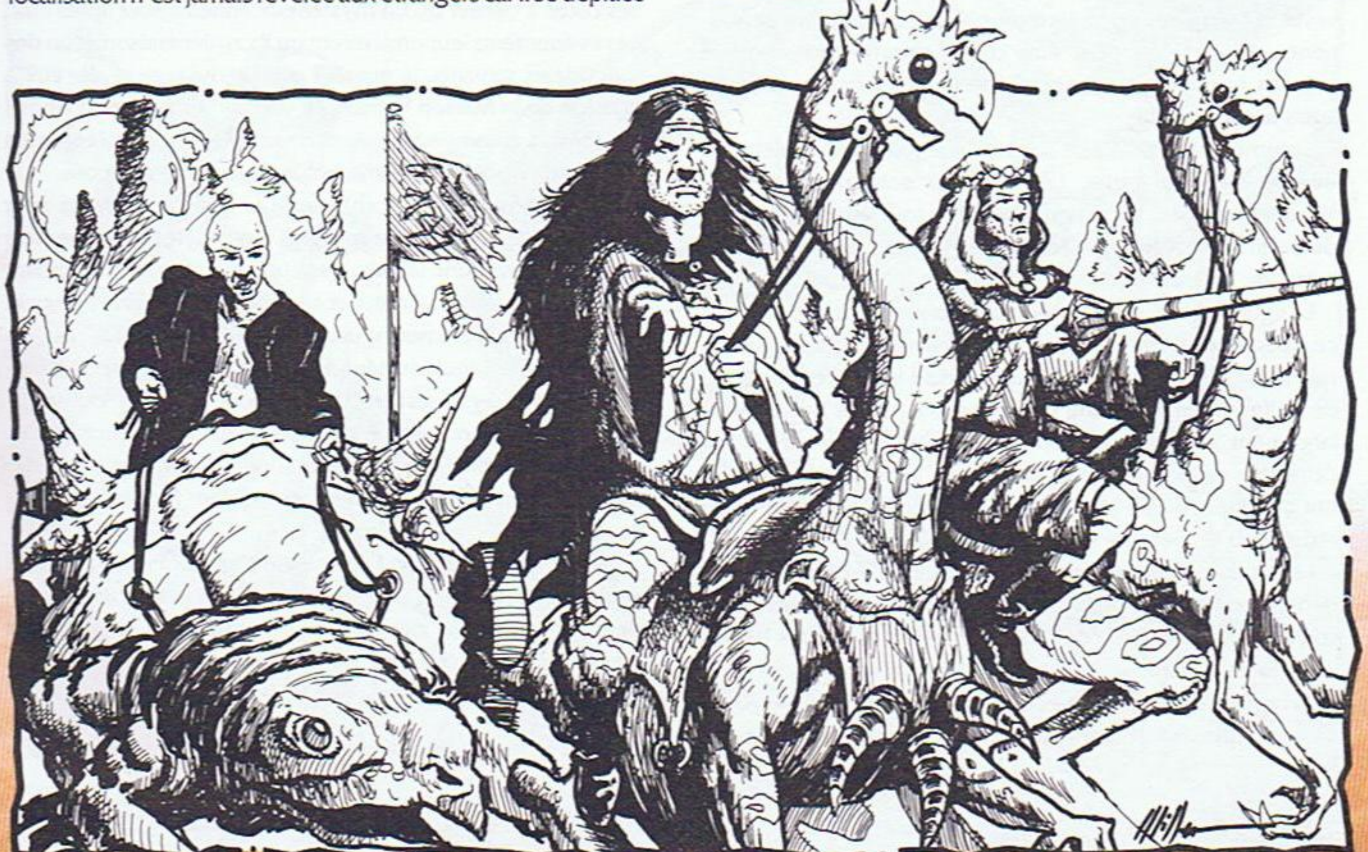
La Maison Lamnos

Cette petite maison n'a aucun quartier général. Elle ressemble plus à une tribu nomade étendue ; son patriarche, Airos, voyage dans une caravane sévèrement gardée. Sa localisation n'est jamais révélée aux étrangers car il se déplace de caravane en caravane. Seuls les plus proches conseillers d'Airos — les membres de la famille et les agents de confiance — savent exactement où il se trouve ; ils sont chargés de lui faire parvenir les rapports et d'acheminer ses ordres aux autres caravanes.

Cette disposition a des inconvénients car la décentralisation de la maison rend les communications lentes. Par contre, les avantages l'emportent sur les problèmes ; la dispersion de la chaîne de commandement des Lamnos rend virtuellement impossible leur élimination sans de considérables moyens.

La sécurité des Lamnos les fait passer pour une maison irrévérencieuse : ils taquinent joyeusement les maisons majeures, interfèrent dans leurs affaires commerciales, pillent leurs caravanes puis disparaissent dans le désert. Cela a le don d'énerver les ennemis de la Maison Lamnos car ils sont incapables de se venger d'elle.

Même l'identification des caravanes des Lamnos est difficile car la maison n'a aucun symbole ; elle fait voyager ses caravanes sous une grande variété de bannières, y compris parfois sous celles des maisons dynastiques marchandes. Les membres de la famille Lamnos portent souvent les couleurs des Maisons Tsalaxa, Vordon ou Shom. Il va sans dire, cela rend furieux les vrais propriétaires de ces couleurs ; ils





paieraient virtuellement n'importe quel prix si la Maison Lamnos était éliminée.

Les Lamnos sont plus indulgents lorsqu'ils négocient avec les autres maisons mineures. Le sens inné du fair-play d'Airos (c'est un ancien esclave) l'empêche de harasser les maisons plus faibles. Cette philosophie se retrouve dans le comportement de ses employés et agents.

L'actif : Comme déjà mentionné, les Lamnos n'ont aucune installation permanente. Ils maintiennent jusqu'à 6 caravanes en même temps. Plus de 500 combattants les servent.

La Ligue Renythi

Cette alliance souple est constituée d'une douzaine de maisons, dont les tailles varient de la société moyenne au groupe opérant à une caravane. La Ligue Renythi couvre toute la région de Tyr mais n'a pas un quartier général permanent. Cette ligue est une grande première car d'autres ont existé dans le passé mais aucune n'avait regroupé une si grande variété d'actionnaires, ni couvert une si vaste région.

Les réunions entre les dirigeants des divers actionnaires de la ligue se produisent tous les trois à quatre mois. Des décisions y sont prises, généralement à l'unanimité, mais des votes peuvent avoir lieu. La ligue n'a pas un dirigeant permanent ; un individu peut être choisi comme président de réunion. Le président joue le rôle de superviseur et n'a aucune autre autorité réelle.

Comme dans Point-Salé, ce système fonctionne mieux en théorie qu'en pratique. Les réunions sont ponctuées de féroces querelles ; les actionnaires sont tout le temps en train de partir, de revenir et s'en aller de la ligue, en fonction de l'attitude de leurs chefs.

La ligue a récemment obtenu une bonne parcelle d'influence, spécialement grâce au déclin de maisons jadis puissantes telles que les Shom et les Vordon. Seule la nature chaotique de la ligue l'empêche de croître en puissance. Ses intérêts largement répandus et son influence montante ont attiré l'attention des maisons marchandes plus importantes ; celles-ci ont commencé à se réunir afin de se donner les moyens de réduire ou de détruire l'influence de la ligue.

La ligue emploie de nombreux agents et espions ; elle se tient au courant des plans de ses rivaux. Elle a commencé de son côté à ourdir des complots, doublant les gardes de ses caravanes et recrutant des aventuriers pour nuire à ses ennemis. Le pouvoir de la ligue – certainement rivalisant avec celui des maisons dynastiques héréditaires – sera peut-être testé bientôt. Si la Ligue Renythi l'emporte, cela pourrait encourager d'autres maisons à faire de même.

L'actif : Il est difficile à estimer car ses actionnaires vont et viennent constamment. En moyenne, la ligue contrôle 4 à 5 forteresses, deux fois plus d'avant-postes et une dizaine de caravanes opérationnelles en même temps. Elle maintient aussi 300 à 600 hommes de troupes d'une manière permanente.

La Maison Sysra

La Maison Sysra s'est expatriée si loin qu'elle n'a plus de quartier général dans une cité majeure. Elle opère depuis un unique et minuscule avant-poste loin dans les terres désolées du Grand Erg avec une poignée d'animaux de bât et quelques loyaux serviteurs.

Créée par des aventuriers, la Maison Sysra fut bénéficiaire pendant quelques années jusqu'au moment où des agents malhonnêtes volèrent une riche caravane et disparurent. Luttant pour regagner sa position, son dirigeant Andris Sysra, rôdeur et négociant, déménagea vers une lointaine forteresse et affréta plusieurs petites caravanes.

Pratiquement tout le monde eut des ennuis, ce qui conduisit Andris et les quelques compagnons d'aventure qui restaient à ses côtés à penser qu'un mystérieux ennemi était après eux. Les événements leur prouvèrent qu'ils avaient raison. L'un des plus fidèles suivants, le guerrier elfe Tandysa, se révéla être à la solde de la Maison Vordon ; il vendait les secrets d'Andris à ses rivaux commerciaux. Andris tua de rage son ami et tomba dans une profonde déprime qui, à ce jour, dure encore.

Depuis, les diverses fortunes de la Maison Sysra se sont stabilisées. La maison n'est plus considérée comme une menace et est donc laissée en paix ; elle pourrait cependant amorcer son retour. Andris et ses compagnons sont en train d'organiser l'affrètement d'une dernière caravane pour laquelle ils ont investi tous leurs fonds restants dans un ultime effort.

La Maison Sysra est trop avide pour accepter de l'aide. Malheureusement, elle ne paie pas beaucoup et promet des faveurs pour plus tard, si elle survit. Andris et ses amis aventuriers peuvent cependant réussir dans leur entreprise et revenir harasser leurs ennemis.

L'actif : La forteresse Sysra, isolée sur les Plateaux, est la seule installation permanente de la maison. La Maison Sysra ne peut maintenir qu'une seule caravane à la fois. Une cinquantaine de combattants et d'esclaves peuvent, peut-être, défendre la maison si elle se fait attaquer.

Les maisons marchandes elfes

Se partageant le monde du commerce athasien avec les maisons dynastiques marchandes, les marchands elfes vivent une existence précaire. Ils doivent échapper aux arkhontes des rois-sorciers tout en essayant de faire échouer les plans des maisons marchandes établies et tout en étant en compétition avec les tribus elfes.

Presque toutes les maisons elfes sont nomades, allant de cité en cité, installant leurs étals peu soignés à la périphérie de la ville ou en dehors des murs de la cité. C'est là qu'au grand dam des rois-sorciers ou des anciens des villages que virtuellement tout article peut être obtenu si le prix y est mis. Des sécurités psioniques et magiques protègent les elfes des arkhontes fouineurs ; la mobilité de la tribu permet de tenir à l'écart les marchands humains.

La plupart des elfes marchands appartiennent à l'une des trois grandes catégories. Il y a beaucoup de passages entre catégories, quelques tribus défient toute organisation simple mais les indications suivantes en couvrent une grande majorité.

Tout d'abord, il existe un groupe de marchands dignes de ce nom, tel que la tribu Eauclaire dont la source principale de revenus est le commerce. Ces tribus n'ont rien contre la pratique d'un occasionnel pillage ou contre l'intrigue ; le plus clair de leur temps est consacré à des pratiques commerciales.

Le type le plus répandu de marchands elfes, caractérisé par la tribu Rapidaile, est un groupe qui pratique le pillage, l'élevage, la chasse ou le négoce comme cela l'arrange. Souvent les conditions économiques — le mauvais temps, l'absence de caravanes, la pression inhabituelle des arkhontes — forcent la tribu à adopter un style de vie différent pour un moment ; dès que les conditions s'améliorent, les elfes reviennent à leurs bonnes vieilles méthodes. Ces tribus sont indignes de confiance même pour des elfes. Elles sont réputées s'engager dans des pratiques outrageuses telles que piller des marchands avec lesquels elles viennent juste de commercer afin de récupérer leurs marchandises ou bien trahir des acheteurs de biens de contrebande après avoir été soudoyés par des arkhontes. Bien que de telles tribus soient souvent les seules à disposer d'articles interdits tels que les éléments de sort, les livres et les objets magiques, les clients devraient se tenir sur leur garde.





Le commerce est le cadet des soucis du dernier, et rare, groupe de marchands elfes. Ces tribus, dont la plus fameuse est la mystérieuse tribu connue uniquement sous le nom des Ombres, se sont spécialisées dans l'intrigue, l'espionnage et — selon certains — le meurtre rémunéré. Les activités commerciales pratiquées par ce groupe comprennent la contrebande, l'esclavage et la revente des marchandises volées de grande valeur ou de renom. Le commerce est une activité marginale par rapport à leur centre d'intérêt — la face cachée de la société athasienne.

La tribu Eauclaire

Les elfes de la tribu Eauclaire se sont installés d'une manière permanente dans la région de Tyr. Nomades, leurs voyages les ont menés du Lac des Rêves Dorés à la Tour Morne, de Puits-Amer à Walis et au-delà. Les négociants de cette tribu sont réputés pour leur compétence en marchandage et en estimation ; traiter avec eux demande une bonne dose de bon sens et de ruse.

Les anciens de la tribu sont les conteurs d'histoires, depuis des générations, parlant du temps où les cieux étaient bleus et où les vastes forêts vertes poussaient près des rivières fraîches et profondes. Ils disent qu'Athas n'était pas ce qu'il est maintenant. L'eau y coulait jadis ; il est possible, disent-ils en souriant mystérieusement, qu'elle y coule à nouveau.

L'histoire

Groupe aux origines anciennes et vénérables, les elfes de la tribu Eauclaire prétendent remonter aux jours où Athas était vert, fertile et où l'eau coulait fraîche et claire. De telles affirmations ne peuvent être vérifiées car il est notoire qu'Athas est un monde désolé, presque sans vie depuis des millénaires. En tout cas, de nombreux visiteurs des camps des Eauclaire ont été captivés par les contes vivants sur le passé d'Athas.

L'histoire récente est un petit peu plus précise. La tribu est apparue dans la Région de Tyr il y a environ 800 ans, venant de l'ouest d'au-delà de la Cordillère. Arrivée près de Tyr, la tribu, sous la direction de la Chef Annawn, installa un marché elfe à l'extérieur des murs de la cité. En quelques jours, le roi-sorcier Kalak, nouvellement monté sur le trône, apprit que les Eauclaire vendaient des produits de contrebande tels que des éléments de sort et des livres de sorts. Les arkhontes y firent immédiatement une descente pour n'y trouver qu'un marché complètement inoffensif achalandé d'articles ordinaires.

La tribu s'en alla vers d'autres cités ; elle continua de contourner la loi locale tout en évitant une confrontation directe avec les arkhontes. Espions et complices envoyés acheter des produits de contrebande ou des services illégaux s'en revinrent les mains vides ; la tribu semblait posséder un pouvoir surnaturel de détecter les ennemis ou les menaces à sa sécurité.

Dans Gulg, les elfes se heurtèrent cependant à l'oba de la cité, dont les arkhontes étaient compétents et inventifs. Plusieurs membres de la tribu Eauclaire furent pris à vendre des éléments de sort ; ils furent arrêtés et condamnés à mort dans les cachots de la cité. Lorsque les bourreaux arrivèrent pour exécuter la sentence, les prisonniers elfes avaient disparu ainsi que la tribu Eauclaire. Les Eauclaire n'allèrent pas à Gulg pendant de nombreuses années tant que l'ancien oba ne fut pas remplacé par le dirigeant actuel.

Dans le Triangle de l'Ivoire au sud de Gulg, les elfes subirent une attaque de gith venant des Montagnes du Mekillot. La bataille fut furieuse ; lorsqu'elle s'acheva, aucun gith n'avait survécu. Les Eauclaire avaient perdu presque le quart de leurs adultes et beaucoup de leurs moyens de transport. Pour se remettre de cette catastrophe, ils s'établirent près de Ledopolus Nord, au grand dam des nains de la région.

L'antipathie des nains ne dura pas longtemps car les compétences commerciales des elfes accélérèrent leur économie et permit à leur propre expérience commerciale d'augmenter. La tribu servit aussi d'instrument pour aider à repousser une attaque de nomades humains qui menaçaient la colonie. Cela marqua le début de solides relations entre les elfes Eauclaire et les nains de Ledopolus. Parfois, les nains de Ledopolus ont voyagé avec les elfes, vendant leurs ouvrages en pierre et leurs armes (souvent dans la poursuite de leur focus). Les elfes emmagasinent toujours les produits de Ledopolus parmi leurs marchandises.

Après plusieurs années passées au contact des nains, la tribu partit en direction du sud vers Balic et Walis. Puis, sans que l'on puisse s'y attendre, leur errance les conduisit encore plus au sud, au-delà de la région de Tyr. Ils disparurent pendant près d'un siècle. Ils s'en revinrent, tout autant inopinément, chargés de marchandises de valeurs et d'éléments de sort, ce qui en fit spéculer plus d'un sur la nature réelle de leur source secrète de richesse dans le sud. Plusieurs expéditions furent menées vers le sud mais celles qui sont revenues à ce jour n'ont ramené que des récits sur des terres désolées à perte de vue sans aucun signe de civilisation.

Ces dernières années ont a vu les Eauclaire reprendre leur errance ; ils sont rencontrés, un certain mois, au bord de la Mer Pulvérulente et, le mois suivant, en train de traverser

le Grand Erg. Les problèmes avec les rois-sorciers et les arkhontes sont les mêmes, tout comme l'habileté des Eauclaire à les éviter. Des bouffonneries récentes dans Draj ont fait se dresser le roi-sorcier Tectuktitlay contre les elfes ; la cité est scrupuleusement évitée à cause de la mort de deux guerriers Eauclaire.

La société tribale

Les elfes Eauclaire forment, par de nombreuses manières, une tribu elfe nomade typique – chaotique et indépendante, cependant loyaux entre eux, n'aspirant qu'à mourir pour protéger la tribu et à combattre vicieusement si sa sécurité est menacée. Ils sont quelque peu mieux organisés que les autres tribus elfes, telles que les Rapidaile, mais ils offrent aux étrangers une impression bizarre et confuse.

Les chefs Eauclaire sont choisis à l'unanimité parmi tous les anciens des clans tous les deux à quatre ans. Les chefs sont des dirigeants absolus seulement au combat lorsque leurs ordres doivent être instantanément appliqués et obéis à la lettre. En tant de paix, les chefs recherchent l'avis des anciens et leurs décisions sont prises en fonction d'opinions unanimes.

La société est basée sur plusieurs lignes de conduite, la plus importante étant le commerce. Bien que de nombreux elfes Eauclaire soient des combattants dans la tribu, nombreux sont-ils à avoir au moins des compétences comme négociant. Ce qu'un elfe Eauclaire ne connaît pas des affaires et du troc est généralement considéré ne rien valoir.

La loyauté principale d'un elfe Eauclaire est accordée à sa tribu. Un individu n'est jamais laissé dans le péril ; les captifs ou ceux qui sont menacés par des étrangers ont tendance à disparaître. Le meurtre d'un elfe Eauclaire appelle invariablement la vengeance de toute la tribu ; cette vengeance peut être retardée pendant des années.

La tribu est constituée de douze clans, chacun comprenant 300 à 700 membres. La population totale de la tribu est d'environ 5.000 personnes. Chaque clan a ses propres traditions, histoire et symboles ; cela est décrit succinctement ci-après.

Le mariage entre membres de clans différents est acceptable mais rare. Un enfant issu d'un tel mariage choisit, à l'âge de 10 ans, le clan du parent auquel il désire appartenir.

Chaque clan a un symbole, généralement porté autour du cou du membre, ayant la forme d'un emblème à trois dimensions.

Dressefeu : Ce groupe est un clan principalement de lanceurs de sorts comprenant un grand nombre de clercs et peu de combattants. Comme leur nom le laisse supposer, ils sont spécialisés dans la magie en relation avec le feu ; de nombreux invocateurs et clercs de la sphère élémentaire du feu constituent leurs rangs.

Le symbole de ce clan représente une seule flamme rouge orangé ; la plupart des cérémonies de la maison impliquent la création et la contemplation du feu élémentaire. Les dix meilleurs combattants se battent avec d'anciennes épées *lame de feu* en acier alors que le meilleur combattant (choisi à chaque printemps lors de tournois mortels) gagne le droit de porter l'arme sacrée de la tribu, *l'épée solaire*. Cette épée est le symbole de l'héritage des elfes Dressefeu ; qu'elle soit perdue ou volée, le clan dans son ensemble mettra tout en commun pour la retrouver et punir le voleur.

Les elfes Dressefeu vendent des armes, de beaux vêtements (en général arborant un motif en forme de flamme) et des éléments de sort. La famille considère ses armes en acier comme sacrées. Ces armes sont offertes seulement en cadeau à ceux qui ont servi le clan ou qui ont fait un grand sacrifice. Le héros nain Tolkas de Ledopolus fait partie de ces personnes et possède une épée *lame de feu* ; ni lui, ni les elfes Dressefeu ne diront ce qu'il a fait pour la mériter.

Gryphon : Le nom de ce clan vient d'une espèce éteinte qui jadis était couramment répandue, d'après les Eauclaire, dans les montagnes d'Athas. Le clan Gryphon forme une maison combattante qui produit de nombreux guerriers d'élite. Par tradition, ce clan ne pratique pas la magie ; tout membre qui démontre un talent pour de telles choses est autorisé à rejoindre un autre clan où ses compétences pourront être développées.

Le clan Gryphon s'engage en intensifs rituels de combat et tournois avec les autres clans ; cela permet à ses membres de développer leurs compétences martiales.

Le clan Gryphon commerce principalement dans les armes mais ses animaux domestiques — kanks, crodlu et inix — sont bien dressés et sont réputés faisant partie des meilleurs disponibles. Ce clan peut parfois être convaincu de se séparer de l'une de ses armes de valeur en acier mais le prix devra être considérable ou le service rendu important.

Le symbole de ce clan est une serre à quatre griffes serrant une pierre ou une gemme brute.

Grisétoile : Avec les elfes Coursable, ce clan sert d'éclaireur à la tribu Eauclaire. Il patrouille aussi le désert autour du campement tribal, à la recherche de possibles ennemis en approche. Les éclaireurs portent une étoile grise à six branches, qui est le symbole du clan, en général tatouée entre les



yeux ou au milieu du front. Les elfes de ce clan sont parmi les plus indépendants et les plus antisociaux de la tribu Eauclaire. Généralement, ils ne passent que de courtes périodes avec la tribu avant de s'aventurer à nouveau dans le désert. Dans le désert, ils n'ont rien contre l'occasionnel pillage d'une caravane ou l'attaque d'une autre tribu d'elfes.

Le clan Grisétoile ne commerce pas souvent car il ne reste que rarement au même endroit. Lorsqu'il s'installe un peu plus longtemps, il vend de belles capes, de la viande séchée de gibier, des chaussures et des bottes, des armes en os ou en pierre ou bien du butin récupéré lors de ses explorations (et parfois du pillage) dans le désert.

Les elfes du clan Grisétoile portent des étoiles grises, à six branches, grossièrement sculptées en pierre.

Eclair : Les membres du clan Eclair sont spécialisés dans la magie du climat et de la terre ; nombreux sont-ils à être des invocateurs et des abjurateurs. Ses membres portent des tuniques noires ou bleues avec de petits éclairs stylisés sur les manches et le col. Des groupes de ce clan voyagent souvent dans le désert pour lever des éclairs quasi-élémentaires en tant que partie de rituels tribaux. Il n'est pas inhabituel de voir un cercle d'elfes du clan Eclair réuni dans les terres désolées en train de diriger des éclairs, des boules de feu et d'autres sorts destructeurs sur des zones désertes tout en se racontant les histoires épiques de la tribu ou en adoptant un nouveau membre parmi eux. Ils se servent rarement d'armes, préférant se défendre avec des capes ou des anneaux de protection et des sorts *d'invisibilité* et attaquer avec des baguettes ou des anneaux de boules de feu ou d'éclairs. La *baguette prodigieuse* est l'objet magique ayant le plus de valeur aux yeux des elfes du clan Eclair ; le clan n'en possède qu'une seule. Elle est considérée avec le plus grand respect, comme *l'épée solaire* pour les Dressefeu.

Les elfes du clan Eclair vendront avec empressement des éléments de sort. Tous sont virtuellement disponibles mais leur prix est toujours élevé ; ils ne les vendent qu'aux gens dont ils ont confiance. Les objets enchantés tels que bâtons, bâtonnets, baguettes et vêtements sont tout aussi disponibles; ils ne les vendront qu'à ceux qui, d'une façon certaine, ne nuiront jamais à la tribu Eauclaire.

Onyx : Le clan Onyx est spécialisé dans l'espionnage et l'assassinat. Il pratique aussi la magie associée à la furtivité et à la dissimulation ; il apprécie les objets enchantés qui augmentent ces qualités. Ses membres sont vêtus de noir lors des cérémonies ; le reste du temps, ils portent toute couleur pouvant le mieux cacher leurs déplacements. Le nom de ce clan vient des dagues en onyx poli bien aiguisées qu'ils portent traditionnellement. Des dagues magiques en pierre, portant les noms de *Chercheuse de Vie* ou de *Finisseuse* (variant de +1 à +5), sont utilisées lors de missions spéciales. Elles sont parfois vendues à des amis de confiance qui ne sont pas des elfes.

Le clan Onyx ne commerce que rarement dans les marchandises légales, préférant vendre des objets volés ou interdits lors de négociations secrètes dans des lieux sombres. Moyennant finance, ils voleront n'importe quel objet mais ne le feront que pour des gens leur ayant accordé leur loyauté. La rumeur dit que le clan Onyx est responsable de la mort de plusieurs arkhontes de Draj après les récents troubles qui s'y sont produits mais rien n'a pu être prouvé.

Coursable : Comme les elfes Grisétoile, le clan Coursable sert d'éclaireur à la tribu Eauclaire, courant au devant de la tribu lorsque celle-ci voyage de lieu en lieu. Son symbole est un crodlu sculpté dans de l'obsidienne, ou tout autre pierre noire, serti dans un cercle en bronze ou en pierre ocre.

Les elfes Coursable sont bien plus sociables que les elfes Grisétoile. Ils sont toujours présents lors des fêtes et célébrations de la tribu Eauclaire, au cours desquelles ils provoquent fréquemment les elfes Dressefeu et Coupepierre dans des joutes de boissons ou de bravoure. Parmi les humains, les elfes Coursable sont populaires. Ils se sont même produits dans de rares occasions devant des rois-sorciers car leurs chanteurs et danseurs sont réputés un peu partout comme étant des artistes inégalés.

Comme marchands, les elfes Coursable sont rusés et empressés de faire des affaires (bien que les affaires faites laissent leurs clients perplexes sur la somme trop forte qu'ils ont versée contre ces marchandises de mauvaise qualité). Ils préfèrent vendre des pierres précieuses, des joyaux, des vins et des instruments de musique. Les instruments enchantés, tels que les carillons, les harpes et les pipes, peuvent parfois leur être achetés. Certains clients mécontents prétendent que les objets magiques des elfes Coursable cessent de fonctionner dès que la tribu Eauclaire a quitté la région.

Ecumedemer : Les elfes Ecumedemer sont compétents dans de nombreux domaines. Ce sont les elfes à tout faire de la tribu Eauclaire — combattants, magiciens, éclaireurs, négociants, comptables, prophètes, soigneurs et clercs. Leurs compétences dans le domaine commercial sont considérables ; ils s'occupent pratiquement de toutes sortes de marchandise.

Le symbole du clan Ecumedemer est une pyramide sculptée dans de la pierre verte.

Feuilledargent : Le clan Feuilledargent sert à la tribu Eauclaire principalement de comptable et de négociant. Ses membres sont responsables de la gestion et de la protection de la fortune de la tribu. Peu d'entre eux sont des combattants et les actions militaires à grande échelle sont prises en main par les autres clans. Les magiciens et les psionistes du clan Feuilledargent sont compétents dans les arts de la détection et de la furtivité ; ce clan a la charge de protéger le marché elfe des intrusions ennemies.

Le symbole du clan représente une petite feuille en métal argenté ou en pierre brillante.

Les membres du clan Feuilledargent sont les marchands les plus qualifiés de la tribu ; presque tous appartiennent à la classe de négociant. Comme les elfes Ecumedemer, les elfes Feuilledargent peuvent obtenir, moyennant finance, virtuellement n'importe quel article, légal ou non. Les psionistes et les mages sont constamment sur leur garde contre les arkhontes, les informateurs et les négociants malhonnêtes.

Tissechant : Après avoir appris auprès des nains de Ledopolus quelques pratiques commerciales concernant l'artisanat, le clan Tissechant devint le clan aux artisans les plus confirmés de la tribu Eauclaire. De nombreuses classes sont représentées dans le clan mais tous ses membres possèdent au moins quelques compétences dans les arts. Les combattants fabriquent leurs armures et leurs armes ; les magiciens taillent et enchantent les bâtons et les baguettes ; les clercs sculptent leurs propres symboles élémentaires et tissent leurs vêtements. L'artisanat produit par le clan Tissechant se vend toujours très cher. Certaines pièces ornent même les palais des rois-sorciers.

Les négociants du clan Tissechant commercent dans les objets d'artisanat, les vêtements, les tissus, la soie, les pierres précieuses et la fine joaillerie. Ils ne sont pas particulièrement maladroits lors de leurs tractations car ils savent que leur ouvrage est de très bonne qualité, même sans tromper sur la marchandise. De nombreux articles du clan Tissechant sont enchantés, en plus d'être de superbes œuvres d'art.

Le symbole du clan Tissechant représente un rouleau de tissu vert et gris.

Mâchefer : Le clan Mâchefer tire son nom d'une ancienne espèce éteinte de carnivores. Constitué de forgerons et de fabricants d'armes, le clan Mâchefer fournit à la tribu Eauclaire ses armes et armures. La plupart de ces armes ne sont pas en métal mais quelques-unes sont dans un acier très fin. Ces armes sont très appréciées par les elfes de la tribu Eauclaire ; elles sont rarement vendues à des étrangers. Les elfes de ce clan sont de redoutables combattants.

Les magiciens et les psionistes de ce clan sont tous orientés vers le combat, utilisant des pouvoirs offensifs contre les ennemis de la tribu Eauclaire avec une efficacité sans merci. Le commerce est généralement fait avec les autres combattants ; ceux-ci considèrent les armes en os, en pierre et en obsidienne presque comme des armes en métal. Des armes enchantées peuvent quelquefois leur être achetées mais à un prix exorbitant.

Le symbole du clan Mâchefer représente la tête d'un mammifère carnivore, doté d'un long museau et de crocs, en train de gronder.

Plongevague : Les elfes du clan Plongevague sont des lanceurs de sorts et des clercs spécialisés dans les sorts basés sur l'eau. Les clercs de haut niveau sont capables d'amener de l'eau pour la tribu lorsque les réserves sont basses ou pour en faire le commerce dans les régions pauvres en eau.

En tant que négociants, les elfes du clan Plongevague sont aimables et amicaux, pour des elfes. Ils vendent de l'eau, des conteneurs pour la stocker et des objets enchantés pour la trouver.

Le symbole du clan Plongevague représente un cercle en pierre polie qui entoure une vague bleue stylisée.

Chevauchevent : Éclaireurs montés, évocateurs et clercs de l'air élémentaire, les elfes du clan Chevauchevent prétendent avoir jadis chevauché de gigantesques oiseaux pour aller au combat avant que l'espèce ne s'éteigne et que les membres de la tribu Eauclaire ne soient à jamais liés à la terre. Aujourd'hui, les éclaireurs et les sorts aident les elfes à survivre dans les régions sauvages et contribuent à faire échouer les plans des ennemis de la tribu.

Les combattants du clan Chevauchevent combattent avec des arcs, des lances de fantassin et d'autres armes à projectiles. Au combat rapproché, ils préfèrent les armes légères telles que rapières, épées courtes, etc. Certaines sont en métal ; elles sont jalousement gardées et ne sont jamais vendues. Les objets magiques en relation avec l'air et les articles qui confèrent le pouvoir de voler sont particulièrement appréciés. Des éclaireurs montés sur planeurs des falaises peuvent parfois être vus voyageant à l'avant-garde de la tribu Eauclaire en marche.

Le symbole du clan Chevauchevent représente une spirale azurée et blanche.



Les pratiques commerciales

Les elfes de la tribu Eauclaire sont comparativement dignes de confiance — pour des elfes athasiens. Bien que de temps en temps il leur arrive, et c'est notoire, de vendre des marchandises de pacotille beaucoup plus chères et des objets enchantés dont les pouvoirs disparaissent en une nuit, ils réservent ce genre de comportement à ceux qui, selon eux, le méritent — nobles arrogants, marchands trop riches, esclavagistes, arkhontes et autres personnes méprisables.

Les elfes font librement le commerce des articles ordinaires, souvent à des prix avantageux par rapport à ceux pratiqués par les maisons marchandes humaines. Les marchands humains détestent souvent un tel comportement ; des tentatives répétées pour décourager les elfes ont été contrecarrées par les psionistes elfes et des protections magiques de vigilance.

Ils offrent une grande variété de marchandises de contrebande — livres, articles magiques, éléments de sort, etc. ; ils sont réticents à en vendre à ceux qui ne leur inspirent pas confiance. Des expériences passées, au cours desquelles des agents des arkhontes ont essayé de faire tomber les elfes dans des pièges, ont rendu la tribu Eauclaire réticente à vendre de tels articles, sauf sous des conditions d'extrême vigilance.

Les personnalités

Jentil Mâchefer

Psioniste/préservatrice elfe, neutre bonne

Classe d'armure 6 (cuirasse en peau de braxat)	For 16
Vitesse de déplacement 12	Dex 14
Niveau 18/17	Con 14
Points de vie 49	Int 19
TAC0 12	Sag 17
Nombre d'attaques 1	Cha 20

Dégâts/attaque : 1d6 +1 (épée courte en os).

Résumé des psioniques : PFP 231.

Modes de défense — forteresse intellectuelle, barrière mentale, néant spirituel, bouclier de la pensée, tour de la volonté de fer.

Clairsentience — *Sciences :* clairvoyance ; *Dévotions :* vision

globale, sens du danger, sens du poison.

Métapsionisme — *Sciences :* octroi de pouvoir, division de la personnalité ; *Dévotions :* prolongation, inflation psionique, drainage psychique, jonction, arrachement.

Psychokinésie — *Sciences :* désintégration ; *Dévotions :* contrôle des flammes, amollissement.

Psychométabolisme — *Sciences :* forme d'ombre ; *Dévotions :* biorétroaction, contrôle corporel, armement corporel.

Psychotranslation — *Sciences :* bannissement, conjuration d'une créature d'outreplan, téléportation ; *Dévotions :* projection astrale, marche dimensionnelle, porte dimensionnelle, voyage onirique, téléportation programmée, déplacement temporel, ancre spatiotemporelle.

Télépathie — *Sciences :* domination de masse ; *Dévotions :* contact, cinglement de l'ego, pression mentale.

Sorts : 1er niveau — *vapeur colorée, détection de la magie, feuille morte, bouclier, mur de brouillard* ; 2ème niveau — *ténèbres (rayon de 5 m), détection des psioniques*, force, l'irrésistible rire de tasha, toile d'araignée* ; 3ème niveau — *dissipation de la magie, vol, éclair, toucher vampirique, forme ectoplasmique* ; 4ème niveau — *confusion, arme enchantée, globe mineur d'invulnérabilité, mur de feu, mur de glace* ; 5ème niveau — *illusion majeure, nuage mortel, reviviscence*, façonnage de la pierre, mur de fer* ; 6ème niveau — *chaîne d'éclairs, contrôle du climat, désintégration* ; 7ème niveau — *légion du destin*, conjuration de monstres V, téléportation sans erreur* ; 8ème niveau — *création d'un arbre de vie*, nuage incendiaire.*

* Ces sorts sont décrits dans le **Livret de Règles** de la boîte DARK SUN™ au Chapitre 15.

Jentil Mâchefer est le chef de la tribu Eauclaire depuis plus de trois décennies. Son excellent commandement a encouragé les anciens à lui renouveler son mandat chaque fois que cela était nécessaire. La dévotion des membres de la tribu Eauclaire envers elle est telle que, lors des quatre précédents conseils, personne ne s'est présenté contre elle.

Jentil est une elfe d'une grande beauté et dotée d'une bonne sagesse ; ses cheveux argentés sont pâles et ses yeux d'un violet soutenu. Grâce à la combinaison de ses capacités magiques et psioniques, c'est une redoutable adversaire. Elle est très respectée dans un monde où la violence et l'agressivité sont monnaie courante. Des récits circulent sur elle dans toute la région de Tyr contant ses exploits comme mage du clan Mâchefer et comme dirigeante de la tribu Eauclaire.

Son passé sur ses débuts est peu connu car elle n'est plus toute jeune et peu de gens se rappellent cette époque. Pendant de nombreuses années, elle a servi comme mage de combat au sein du clan Mâchefer ; cette activité a fait connaître ses capacités magiques et psioniques durant des affrontements contre des pillards thri-kreen. Pendant plus d'un siècle, elle a servi avec grand honneur, s'élevant très haut dans la hiérarchie du clan Mâchefer. A la mort du précédent chef tué par des belgoï, elle fut choisie pour le remplacer. Sa première décision concernant les affaires fut de s'en aller seule dans le désert pour se venger des belgoï : elle revint dix jours plus tard avec les têtes de six d'entre eux ayant participé au méfait.

Arvos Feuilledargent

Négociant elfe, neutre bon

Classe d'armure 7 (armure annelée en os)	For 17
Vitesse de déplacement 12	Dex 12
Niveau 16	Con 11
Points de vie 53	Int 16
TAC0 13	Sag 18
Nombre d'attaques 1	Cha 15

Dégâts/attaque : 1d6 +1 (épée courte en acier).

Résumé des psioniques : PFP 76 ; talent natif — déplacement temporel (SP Int ; CI 16).

Arvos est le négociant en chef de la tribu Eauclaire. Il supervise toutes les activités commerciales, s'assurant que la tribu fait suffisamment de profits et qu'elle traite honnêtement ceux qui le méritent. Bien qu'aucun clan ne doive obéir à Arvos, son avis est riche d'enseignements. S'il lui arrive de demander à un clan de cesser certaines activités, ce clan obéira presque toujours.

Arvos a plus de cent ans. Son visage est beau et fin ; ses cheveux sont toujours d'un roux doré chatoyant. Plutôt amical envers les autres elfes, même les rivaux de la tribu, il est réservé envers les étrangers et particulièrement les humains. Il n'accorde pas facilement sa confiance mais il paraît qu'il aurait un ou deux amis humains quelque part dans la région de Tyr. Il fera pratiquement tout son possible pour ses amis.



Keyvas Gryphon
Guerrier elfe, chaotique neutre

Classe d'armure -1 (voir texte + Dex)	For 18/51
Vitesse de déplacement 12	Dex 16
Niveau 13	Con 17
Points de vie 90	Int 11
TAC0 8	Sag 13
Nombre d'attaques 2	Cha 14

Dégâts/attaque : 1d8 +6 (épée longue +2 en acier).

Résumé des psioniques : PFP 73 ; talent natif — armement corporel (SP Con -3 ; CI 9 ; CM 4/round).

Depuis ces quatre-vingts dernières années, Keyvas a combattu les ennemis de la tribu Eauclaire. Il est à ce jour le meilleur combattant du clan Gryphon. Passé maître dans de nombreux styles de combat, il préfère la traditionnelle épée longue elfe. Il manie une lame enchantée, la *Griffe du Gryphon*, une épée +2 voleuse des neuf vies (4 vies ont déjà été prises, elle peut donc en voler encore 5). Il porte aussi une cotte de *mailles +2* et un *bouclier +1*. Tous ces objets ont une origine ancienne et valent une fortune considérable, digne d'une rançon de roi. Il n'apprécie pas vraiment tout ce qui est larcin ; de nombreux voleurs en herbe en savent quelque chose.

Des années de lutte ont endurci Keyvas ; il ne vit dorénavant que pour combattre. Plusieurs cicatrices remarquables tranchent sur son beau visage serein. Il n'a aucun ami très cher dans la tribu. Il est néanmoins considéré comme l'un des combattants en chef de la tribu ; ses prouesses martiales ont sauvé ses compatriotes en de nombreuses occasions.

La tribu Rapidaile

Surgissant du désert, courant comme un vent furieux et chaud dans les dunes, parlant fort, poussant des cris de guerre — peu de choses dans le désert sont plus terrifiantes que la tribu elfe Rapidaile en train d'attaquer. Leurs pillages sont célèbres dans toute la région de Tyr ; au combat, ils ont peu d'égaux.

La tribu Rapidaile est l'archétype d'une tribu du désert — rapide, rusée et redoutable. Elle est crainte et respectée par les négociants qui voyagent dans les terres désolées de la Région de Tyr ; elle est aussi le fléau des autres tribus elfes. Cette tribu a une autre corde à son arc, tout aussi connue. Lorsqu'elle n'est pas en raid ou en train de combattre d'autres tribus, elle prend le temps de commercer. Bien qu'elle mette en vente de nombreuses marchandises illégales — livres, éléments de sort, nécessaire à écrire, objets enchantés, etc. — l'athasien moyen devrait être sur ses gardes.

L'histoire

L'histoire de la tribu Rapidaile remonte à plus de cinq cents ans. A cette époque, un petit groupe de rebelles se sépara de sa tribu principale, la tribu Sablerouge, après un désaccord avec les chefs de la tribu. Le destin de la petite bande semblait scellé mais son sens marqué de l'honneur la fit s'en aller, quittant ainsi la tribu Sablerouge. Après une errance ayant duré des semaines interminables dans le Grand Erg, les rebelles furent guidés vers le Creuset du Dragon par une bande d'oiseaux. Ils se lièrent d'amitié au druide qui protégeait le lac. Ils prirent le nom de Rapidaile en l'honneur des oiseaux qui les avaient guidés.

La nouvelle tribu frappa sur les Plateaux. Elle se mit rapidement à piller les caravanes le long de la route Source d'Argent-Altaruk-Gulg. Le nom Rapidaile commença à être prononcé avec inquiétude, dédain et peur. Des arkhontes commencèrent à accompagner les caravanes (pratique presque inconnue dans les autres cités) et la garde fut doublée. Cela ne changea rien ; les attaques continuèrent et les revenus des vitales routes commerciales déclinèrent encore plus. Les nobles et les marchands de Gulg se renforcèrent dans l'idée que quelque chose devait être fait au sujet de la tribu Rapidaile.

Un groupe célèbre de mercenaires, la Confrérie de la Pierre Noire, fut recruté avec la mission d'éradiquer la tribu Rapidaile. Se faisant passer pour une caravane pauvrement armée, la Confrérie attendit l'attaque des elfes. Elle n'eut jamais lieu. Quelqu'un les avait prévenus ; la Confrérie passa des semaines dans le désert, allant ça et là, se fatiguant et devenant de plus en plus dégoûtée.

Enfin, lorsque la Confrérie allait abandonner la mission, la tribu Rapidaile attaqua. La bataille fut féroce et la Confrérie fut décimée.

Ensuite, les nobles recrutèrent les services de deux tribus elfes rivales, dont l'ennemi juré de la tribu Rapidaile : la tribu Sablerouge. La pression combinée de ces deux tribus se révéla suffisante pour convaincre la tribu Rapidaile que la région devenait trop dangereuse. Pour le grand malheur des marchands de Gulg, la tribu Sablerouge resta dans la région pendant un temps et continua à piller les caravanes.

La tribu Rapidaile erra pendant quelque temps, pillant et



combattant. Enfin, alourdie par le butin, elle arriva à Balic et installa un marché elfe en dehors des murs de la cité. Comme les autres marchés elfes, les activités commerciales attirèrent l'attention indésirable des arkhontes de Balic. Comme pour la plupart des autres marchés elfes, les arkhontes furent incapables de trouver toute évidence de malversations.

Dès que les arkhontes avaient le dos tourné, le marché offrait une richesse en marchandises de contrebande, toutes étant sûres de faire enrager les autorités. Les membres de l'Alliance Voilée découvrirent le marché et d'énormes profits furent gagnés de la vente des illégaux éléments de sort et rares documents magiques. En partant de Balic, la tribu Rapidaile se rendit compte qu'il y avait autre chose dans la vie que le pillage.

Le pillage et le combat continuèrent à occuper une grande partie de la raison d'être de la tribu ; le monde nouvellement découvert du commerce devint de plus en plus important avec le temps. La tribu Rapidaile traita le commerce avec la même allégresse chaotique qu'elle ressentait normalement lors des raids sur des caravanes. Les marchandises de contrebande, les objets volés et les articles légaux ou non furent volontairement vendus à des clients avides dans toute la région.

Les ventes d'articles illégaux par la tribu Rapidaile attirèrent l'attention d'un puissant profanateur, Shardas, qui leur acheta de grandes quantités d'éléments de sort et d'objets magiques. La tribu Rapidaile accepta, après avoir vu l'or du profanateur, de lui faire crédit. Après un envoi de marchandises particulièrement important, la tribu Rapidaile attendit pendant des mois d'être payée par Shardas. Des émissaires dépêchés à la tour du profanateur dans la Cordillère ne revinrent jamais. La tribu, son honneur bafoué et sa colère exacerbée, entra dans les montagnes pour satisfaire sa vengeance.

Le profanateur frappa malheureusement le premier. Au plus fort d'une nuit, les servants tout en noir de Shardas s'immiscèrent dans la tente du Chef Anor et kidnappèrent ses filles jumelles. Un simple message laissé sur l'un des oreillers des jeunes elfes donnait la position du profanateur — renoncez et quittez les montagnes ou bien les filles mourront.

Contre toute apparence, la menace fit de l'effet. La tribu Rapidaile immédiatement leva le camp, fit demi-tour et s'en



retourna dans la région de Tyr. Mais, comme la Confrérie de la Pierre Noire l'avait appris, les apparences étaient trompeuses. Alors que le gros de la tribu quittait les montagnes, un petit groupe de combattants d'élite s'enfonça plus avant dans les montagnes vers là où la forteresse de Shardas se tenait tapie comme une bête malfaisante. Après avoir escaladé les murs, les elfes entrèrent dans la forteresse, évitèrent les gardes et affrontèrent le profanateur en personne. Shardas fut gravement blessé mais réussit à s'échapper. Les elfes libérèrent les prisonnières et réduisirent sa forteresse à l'état de ruines. Aujourd'hui encore, les elfes de la tribu Rapidaile effraient leurs jeunes enfants en leur disant que Shardas rôde dans l'ombre, avide de se venger de l'humiliation qu'il a subie.

La tribu s'en retourna dans la région de Tyr lourdement chargée du butin pris dans la forteresse de Shardas. Il fut rapidement converti en or. Les elfes retournèrent à leurs anciennes amours — le voyage, le combat et le commerce quand l'humeur leur en prend.

La société tribale

La tribu Rapidaile est dirigée par un chef et un conseil de personnes avisées connu sous le nom des "Erudits". Les Erudits ne sont ni élus, ni nommés ; ils sont plutôt choisis, selon les vraies coutumes elfes, à l'unanimité. Les participants au conseil prétendent savoir intuitivement quand le moment est venu de prendre place parmi les autres Erudits. Ces individus sont des elfes de grande compétence et qualité — combattants, magiciens, artisans, chasseurs, clercs, etc. Lorsque l'attitude des gens autour d'eux s'harmonise avec leur propre sens du devoir et de l'assurance, ils rejoignent le conseil. Les personnes clairement incompétentes ne seront jamais prises au sérieux par les Erudits ; ces elfes n'essaieront jamais de faire partie du conseil.

Les décisions du conseil sont prises à l'unanimité. Une décision à prendre ne nécessite pas la présence de tous les Erudits ; sont présents uniquement ceux qui s'estiment indispensables ou ceux qui ont un intérêt personnel en jeu.

Le chef est choisi de cette manière parmi les Erudits. Une fois choisi, le chef dirige par décret bien que les Erudits qui sont contre ses décisions puissent les contester et tenter de le faire changer d'avis. Si l'un des deux camps ne change pas ses positions, l'autre camp revient sur les siennes ou adopte un compromis. Dans de rares cas où les deux camps sont également déterminés, les Erudits se réunissent en assemblée pour trancher. Si dans une telle situation le chef est en désaccord avec l'unanimité des Erudits, il est relevé de ses fonctions et un nouveau chef est choisi.

Comme on peut le déduire des informations données ci-dessus, l'égalité des sexes est totale dans la tribu Rapidaile. Le rude style de vie de nomade a endurci les femmes elfes ; elles peuvent travailler, voyager et même combattre lorsqu'elles sont enceintes jusqu'à seulement quelques jours avant la naissance. Par conséquent, aucune restriction de position n'existe tant pour les hommes que pour les femmes.

Après tout ce qui a été dit et fait, la tribu Rapidaile est de tout cœur une tribu nomade de combattants. Toutes les actions de la tribu sont centrées autour du voyage d'un lieu à un autre et de la nécessité éventuelle de combattre. Le commerce est une innovation comparativement récente. Bien que le commerce ait pris une considérable importance, il est dépendant des besoins créés par le style de vie nomade de la tribu Rapidaile.

Les abris de la tribu sont légers et facilement transportables. La plupart des elfes vivent sous des tentes allant de l'appentis à une place aux grandes structures à plusieurs pièces du chef et des membres importants de la tribu. Les tentes sont en tissu chatoyant et souvent décorées de banderoles, de bannières capturées, de trophées et des crânes d'ennemis ou de monstres. Même les plus grandes tentes peuvent être démontées et rangées en quelques heures ; les plus petites demandent à peine quelques minutes. Ces nombreuses tentes si légères et si petites peuvent être transformées en sacs à dos dans lesquels l'équipement personnel pourra être rangé. Les plus grandes tentes sont chargées sur kanks ou sur crodlu.

Tous les elfes de la tribu Rapidaile voyagent à pied car leurs corps élancés et souples sont bien adaptés au rude environnement du désert. Des chariots tirés par des mekillots ou des inix sont parfois utilisés, surtout lorsque de grandes quantités de butin ou de marchandises doivent être transportées.

L'économie de la tribu dépend de plusieurs facteurs. Bien que ses membres soient réticents à l'admettre, le pillage n'est pas la source principale d'approvisionnement. La chasse, la cueillette et l'élevage de crodlu et de kanks procurent à la tribu la plus grande partie de sa nourriture ; le commerce des marchandises volées lui assure la plus grande partie de ses revenus. La participation d'un membre de la tribu à des pillages ou à des combats contre des ennemis tribaux est la manière la plus sûre de lui faire gagner du prestige. Différents actes de bravoure (ou de folie selon les étrangers) peuvent également faire gagner du prestige à un membre de la tribu. Chaque acte est reconnu par des compatriotes grâce à un

insigne, une décoration ou un symbole, tous différents. Tuer un combattant ennemi, par exemple, est récompensé par une perle noire ou grise qui sera portée sur un collier ou fixée à une tresse de cheveux. Les combattants de la tribu Rapidaile aux perles nombreuses devront être traités par le plus grand respect.

Certains combattants vont au combat sans arme, ni armure, se basant sur leur agilité et sur leur compétence au combat sans arme pour vaincre leurs ennemis. Un combattant qui tue un ennemi de cette façon gagne le droit de porter une perle rouge soit sur un collier, soit sur une tresse. La tribu traite ces combattants — connus sous le nom de "vengeurs" — par un respect quasi-religieux.

La position la plus élevée de la tribu est réservée aux individus qui tuent un profanateur s'étant révélé être un ennemi de la tribu. Les profanateurs sont tout spécialement haïs par la tribu Rapidaile. Les rares combattants pouvant prétendre avoir tué un profanateur arborent un tatouage représentant une étoile à neuf branches. Ce tatouage peut être mis partout mais il est plus courant de le voir sur les épaules ou sur le front. Bien que l'attitude de la tribu affirme qu'un bon profanateur est un profanateur mort, l'étoile n'est autorisée que si le profanateur était un ennemi connu et actif de la tribu. Le meurtre d'un magicien, d'un clerc ou d'un psioniste ordinaires est récompensé par une perle verte ou par un bracelet vert.

D'autres honneurs moins importants existent. Les éclaireurs qui tuent un ennemi reçoivent une perle ou un bracelet bleu ; ils reçoivent une perle ou une pierre blanche s'ils découvrent une caravane particulièrement riche à piller par la tribu, etc.

Les elfes de la tribu Rapidaile s'habillent de vêtements dont les couleurs vives précisent l'occupation de l'individu. Les combattants portent des couleurs chaudes, telles que le rouge, le jaune et l'orange ; les psionistes et les lanceurs de sorts portent du bleu ou du violet ; les éclaireurs portent du marron ou de l'ocre. Le noir est réservé au chef et à sa famille. Ces conventions de couleurs ne sont pas strictes — un magicien peut par exemple porter du jaune s'il le désire — mais elles servent plutôt de ligne de conduite générale pour déterminer l'occupation de l'individu.

Les pratiques commerciales

Le commerce est basé actuellement sur le profit ; c'est un concept nouveau pour la plupart des membres de la tribu. La tribu Rapidaile achète des marchandises dans une cité et les revend dans une autre. Ils n'en ont pas encore saisi toutes les subtilités. Par exemple, récemment, la tribu s'est trouvée très embarrassée lorsqu'elle est arrivée à Gulg avec un chargement de plumes exotiques, article que Gulg possède déjà en abondance.

La tribu Rapidaile s'améliore cependant tout en apprenant auprès des autres marchands elfes, tels que la tribu Eauclaire, et des maisons dynastiques marchandes des cités-Etats. De véritables marchands ont émergé récemment des rangs de la tribu Rapidaile. La plupart d'entre eux sont de bas niveau mais ils acquièrent rapidement expérience et compétences.

Des clients potentiels peuvent s'attendre à d'âpres discussions avec les marchands elfes malgré leur manque de pratique, spécialement dans le domaine des éléments de sort et des objets magiques. Ces articles sont difficilement gagnés et très recherchés par ailleurs ; les elfes sont peu enclins à s'en séparer sans de substantielles compensations financières.

Les personnalités

Targaz

Guerrier elfe, neutre bon

Classe d'armure -2 (cuirasse, Dex, anneau)	For 19
Vitesse de déplacement 12	Dex 22
Niveau 14	Con 12
Points de vie 71	Int 17
TAC0 7	Sag 17
Nombre d'attaques 2	Cha 16

Dégâts/attaque : 1d8 +10 (*épée bâtarde +3* en acier).

Résumé des psioniques : PFP 80 ; talent natif — contrôle de la lumière (SP Int ; CI 12 ; CM 4/round).

Le chef actuel de la tribu Rapidaile est un très vieil elfe. Il a servi la tribu comme guerrier pendant au moins soixante ans. La position de chef lui fut proposée d'innombrables fois par les Erudits mais chaque fois il refusa, prétendant qu'il ne pourrait pas donner au poste l'attention nécessaire. Enfin, à la mort du précédent chef, lors d'un combat, Targaz accepta.

Grand et presque squelettique, il offre une vision impressionnante avec ses fins cheveux blancs tressés portant maintes perles honorifiques de toutes les couleurs. Il est vêtu d'une armure sans ornement en peau de mekillot, rehaussée par sa grande Dextérité et un *anneau de protection +3*. Il combat avec une ancienne *épée bâtarde +3* en acier ; elle s'appelle



Lame de l'Ame et possède peut-être des pouvoirs connus uniquement de Targaz.

Ses compétences en tant que guerrier sont égalées par sa sagesse en tant que chef car, sous sa direction, la tribu a prospéré. L'arrivée récente de la tribu dans le monde sérieux du commerce s'est produite avec son accord et son aide ; il n'épargna aucune dépense pour que les négociants de la tribu soient bien entraînés. Il considère le commerce comme une expérimentation intéressante et profitable mais doute fort de l'abandon par la tribu de ses coutumes de pillards sans pitié.

Yarma

Rôdeuse elfe, chaotique bonne

Classe d'armure 5 (cuir + Dex)	For 17
Vitesse de déplacement 12	Dex 17
Niveau 16	Con 14
Points de vie 82	Int 16
TAC0 5	Sag 15
Nombre d'attaques 2	Cha 11

Dégâts/attaque : 1d8 +1 (épée longue en acier).

Résumé des psioniques : PFP 82 ; talent natif — obstacle spirituel (SP Int -2 ; CI 6 ; CM 4/round).

Sorts (prêtre) : 1er niveau — *amitié avec les animaux, enchevêtrement, passage sans trace* ; 2ème niveau — *messager, charme-serpents, langages des animaux* ; 3ème niveau — *croissance végétale, croissance d'épines, conjuration d'insectes.*

Yarma fait partie des Erudits dirigeants. Rôdeuse et éclaireuse émérite, elle est souvent rencontrée dans le désert, cheminant dans les dunes à la recherche du danger ou de butin. Elle possède de nombreuses perles honorifiques ; elle est encore plus célèbre comme étant la vengeresse en chef de la tribu, souvent s'attaquant aux ennemis de la tribu sans arme, ni armure (avec une classe d'armure finale de 7 grâce à sa Dextérité) en faisant confiance à sa compétence au combat sans arme. Lorsqu'elle ne combat pas comme vengeresse, elle porte une armure de cuir et une épée longue. Elle est célèbre également comme tueuse de profanateur, n'arborant pas moins de cinq étoiles sur son visage, ses bras et ses épaules.

Yarma est une elfe sinistre et violente, adorant le combat plus que tous les autres plaisirs de la vie. Son beau visage aux pommettes hautes est couvert de plusieurs cicatrices ; ses cheveux blond argenté sont tellement parsemés de perles honorifiques qu'elle pourrait s'en servir comme d'une arme. Elle parle rarement aux autres membres de la tribu, sauf lors des conseils où elle préfère invariablement les courses d'action les plus dangereuses et les plus violentes. Elle ne parle pas non plus aux étrangers, préférant les fixer d'un regard glacial jusqu'à ce qu'ils détournent les yeux.

De nombreux elfes Rapidaile affirment que les parents de Yarma ont été tués par des arkhontes (ou des gith, l'histoire varie) lorsqu'elle était jeune et qu'elle porte encore à ce jour ces cicatrices morales. Cette histoire doit être partiellement vraie car elle refuse de discuter de ses parents et semble réserver aux arkhontes une toute spéciale attention lors des combats.

Silax

Préservateur elfe, chaotique neutre

Classe d'armure 10 (cape)	For 11
Vitesse de déplacement 12	Dex 13
Niveau 14	Con 13
Points de vie 33	Int 18
TAC0 16	Sag 14
Nombre d'attaques 1	Cha 14

Dégâts/attaque : 1d4 (dague en pierre).

Résumé des psioniques : PFP 70 ; talent natif — détonation (SP Con -3 ; CI 18).

Sorts : 1er niveau — *armure, glisse, projectile magique, bouclier, sommeil* ; 2ème niveau — *détection du mal, invisibilité, flèche acide de Melf, nuage puant, conjuration d'un essaim ; 3ème niveau — boule de feu* (x2), *vol, hâte, invisibilité (rayon de 3 m)* ; 4ème niveau — *terreur, tempête glaciale, peau de pierre, mur de feu* ; 5ème niveau — *nuage mortel, conjuration d'ombres, téléportation, mur de pierre* ; 6ème niveau — *brume mortelle, globe d'invulnérabilité* ; 7ème niveau — *renvoi des sorts.*

Silax est un magicien aussi distingué et respecté que le meilleur combattant de la tribu Rapidaile. Il porte des vêtements sombres en bleu et gris. Il est lent à mettre en colère et rapide à punir les ennemis de la tribu Rapidaile.



Bien que ce soit un être calme et qu'il prononce rarement des mots de travers envers quiconque, Silax éprouve une haine tenace vis-à-vis des esclavagistes et des gith. Il a grand plaisir à les combattre.

Assez âgé, Silax est une mine d'informations au sujet des elfes Rapidaile et de leur histoire ; il n'accorde sa confiance ou n'offre son amitié que rarement.

Dylauris

Négociant elfe, chaotique bon

Classe d'armure 7 (cuir clouté)	For 14
Vitesse de déplacement 12	Dex 12
Niveau 15	Con 13
Points de vie 47	Int 18
TAC0 13	Sag 16
Nombre d'attaques 1	Cha 18

Dégâts/attaque : 1d6 (fléau en pierre).

Résumé des psioniques : PFP 68 ; talent natif — ouïe vraie (SP Sag ; CI 4 ; CM 2/round).

Dylauris est sans aucun doute le négociant le plus émérite des Rapidaile. Il est réputé pour ses voyages commerciaux qui l'ont mené d'un bout à l'autre de la Région de Tyr. Ses aventures font partie de la légende tout comme sa capacité à obtenir le meilleur des humains, des nains et des géants. Plusieurs histoires parlent même de Dylauris ayant réussi à circonvenir les intentions d'un roi-sorcier ou de profanateurs puissants. La véracité de telles fables est discutable mais, dans la société des Rapidaile, la véracité d'une histoire est secondaire par rapport à l'amusement qu'elle suscite.

Dylauris est un elfe spirituel, parfois ennuyeux. Il a adopté de nombreux maniérismes humains — une erreur que ses compatriotes considèrent comme gênante ; ils lui pardonnent car il a apporté richesse et gloire à la tribu. Il s'habille de marron, de gris, d'ocre et de jaune — toutes des couleurs du désert.

Les Ombres

Note au MD ! Une grande partie de ce qui suit n'est pas connu de l'Athasien moyen. Les Ombres sont volontairement secrètes, mystérieuses et certainement dangereuses. Les joueurs lisant cette partie devront être peu nombreux ; les faits décrits ne devront être divulgués qu'à contrecœur.

Parmi les elfes sauvages et pervertis d'Athas, les plus mystérieux sont réunis dans la tribu connue seulement sous le nom des Ombres. Que ce nom leur viennent d'eux-mêmes ou bien de leurs victimes, de leurs clients ou de ceux qui colportent des histoires à leur sujet, personne ne le sait.

Ce que l'on sait d'eux est que ces elfes forment un vaste groupe secret, spécialisé dans de nombreuses activités cachées et illégales — espionnage, assassinat, vol, extorsion, etc. Néanmoins, l'activité la plus intéressante qu'ils pratiquent est, comme le groupe précédent, le commerce.

De nombreux autres groupes font de la contrebande et commercent dans l'illégal — y compris les maisons dynastiques marchandes à l'occasion. Personne d'autre ne pratique autant la fraude et le commerce de substances et articles illégaux que les Ombres ; personne ne sait exactement comment ils font.

L'histoire

De nombreux Athasiens prétendent que les Ombres ont toujours existé. Il y a peu de faits pour démentir cette affirmation car les références aux Ombres remontent à des centaines d'années. Après tant d'années, les Ombres ont considérablement évolué, devenant moins qu'une tribu ou qu'une famille mais plus qu'une vaste et compliquée société secrète aux membres exclusivement elfes. Bien que la plupart des Ombres soient nées au sein du groupe, les étrangers sont parfois amis.

Une référence séculaire concernant les Ombres vient d'un ancien poème déclamé par les bardes. Son titre est "La saga de la chute de Kaday". Ce poème parle de Kaday, un puissant profanateur, dont la ruine fut causée par son ancienne maîtresse jalouse. Econduite et rejetée, la superbe magicienne fit un pacte avec un mystérieux groupe d'elfes tout de noir vêtus, leur donnant toutes ses possessions terrestres afin d'assouvir sa vengeance. A sa grande consternation, les elfes n'y allèrent pas de main morte : Kaday fut pris dans un cataclysme qui le détruisit ainsi que tous ses biens. La magicienne éperdue finit par se repentir et mourut de chagrin.

Cette histoire, tragédie populaire comportant d'innombrables variantes (dans l'une d'entre elles, la magicienne répudiée et son amant errent toujours dans les régions sauvages d'Athas, se lamentant sans fin), illustre plusieurs faits familiers de ceux qui connaissent les Ombres. Un sens inné (mais chaotique) de la justice et du juste traitement semblent ponctuer leurs affaires. Les ordres sont souvent exécutés à la



lettre, jusqu'à même provoquer bien plus de destruction et de chagrin que le client n'en avait demandé. Il semble que les Ombres soient déterminées à faire réfléchir les étrangers inconscients sur les conséquences de leurs actions.

Dans chaque cité, voire dans chaque village, des récits circulent sur les Ombres. Elles peuvent assumer le rôle des héros, des affreux ou d'une force amorale de la nature. Parfois, ce sont des voleurs qui peuvent être contrecarrés par les rapides actions de braves arkhontes. Une autre fois, ce sont de nobles vengeurs qui font avorter les menées des rois-sorciers avides ou de bandits brutaux. Dans toutes les histoires, un point commun se dégage — ce sont de mielleux elfes vêtus de noir qui, moyennant finance, rendront un service ou obtiendront un article.

Récemment, les Ombres ont cependant semblé être moins actives. Bien que de nombreux assassinats, vols et autres méfaits aient été imputés à ce mystérieux groupe, il y a peu de preuves les accusant. Il est vrai que leur coup de patte est parfois constaté mais pas plus que par le passé.

Certains prétendent que les Ombres sont en train de s'éteindre. La plupart des instruits s'accordent à dire que les Ombres sont encore actives mais qu'elles ont simplement changé de tactiques. Vol, meurtre et espionnage continuent et sont toujours offerts à quiconque posant les bonnes questions ; dorénavant, les Ombres semblent avoir trouvé une manière de vivre plus facile et plus sûre. Tout comme bien d'autres tribus elfes, les Ombres ont découvert le commerce.

La société tribale

La population générale connaît peu de choses sur les Ombres, les assimilant à de simples elfes mystérieux qui apparaissent – parfois d'une manière inattendue – pour offrir leurs services à ceux qui en ont les moyens. Peu de gens ont des informations ou se préoccupent de leurs réelles affaires intérieures.

Tout cela est bon pour les Ombres. Vaste et très ancienne organisation, les Ombres ont survécu aussi longtemps en préservant leurs secrets des étrangers.

Les Ombres sont subdivisées en de nombreuses cellules, connues sous le nom de serres. Chaque serre est basée dans une cité différente et est responsable de toutes les activités alentour. Une serre est dirigée par un maître-serre, en général un roublard ou un magicien de haut rang, qui sert de patriarche (ou matriarche) à une famille nombreuse.

Les maîtres-serres se rencontrent une fois tous les dix ans, en un lieu secret, pour élire le grand maître des ombres qui dirigera la tribu pendant la décennie suivante. Le grand maître sert d'arbitre lors des litiges, nomme les nouveaux maîtres-serres et coordonne toutes les activités. Les maîtres-serres sont des chefs autonomes n'ayant pas l'obligation de suivre les édits du grand maître ; ce dernier a le droit de congédier les maîtres-serres, raison pour laquelle ses désirs sont généralement respectés.

Chaque maître-serre a de nombreux lieutenants, connus sous le nom de maîtres des ombres ; chacun d'entre eux est responsable d'une section différente (ou griffe) de la serre. Un guerrier commande une griffe mercenaire, un magicien dirige une griffe magique, un voleur est à la tête d'une griffe espionne, etc. De nombreux elfes aux compétences en relation avec la section sont sous les ordres d'un maître des ombres. Certaines Ombres ne sont associées à aucune griffe spécifique et travaillent temporairement au sein d'une griffe appropriée en fonction du moment. La plupart des serres ont ajouté une griffe s'occupant exclusivement de commerce ; elle est dirigée par un négociant de niveau élevé et emploie des Ombres de plus bas niveau de toutes les classes. Différentes griffes, leurs règles et leur organisation sont détaillées ci-après. Quelques détails varient d'une griffe à l'autre mais les fonctions de base sont les mêmes.

Griffe mercenaire : C'est la griffe la plus communément rencontrée par les étrangers. De nombreuses griffes mercenaires ne sont connues que comme étant des pillards sans aucune relation avec les mystérieux elfes. Ces groupes ont leurs propres histoire, blason et uniforme, ce qui laisse à penser aux clients que ce sont des bandes d'elfes indépendantes.

Griffe magique : Les profanateurs Ombres préfèrent les sorts de furtivité, de tromperie et d'illusion — de nombreux spécialistes illusionnistes sont présents. Ces spécialistes sont presque toujours assignés, individuellement, à une griffe pour l'aider dans sa tâche. Comme avec les mercenaires, des membres de la griffe magique se font parfois passer pour des agents indépendants se louant au plus offrant. Les fonds récupérés grâce à leur emploi vont à la serre du magicien sans qu'elle connaisse l'employeur.

Griffe voleuse : Le vol est l'une des spécialités des Ombres. Cette griffe comprend principalement des voleurs, plus quelques illusionnistes avec des sorts de dissimulation. De nombreux coffres-forts supposés inviolables et des forteresses sévèrement gardées sont tombés sous leurs doigts experts. Les compétences des voleurs des Ombres sont entrées dans

la légende car, si une certaine tâche est réputée impossible, un dicton populaire dit que "Tu ferais tout aussi bien d'essayer de protéger ton trésor des Ombres".

Les services rendus par les Ombres ne sont pas gratuits. Pour un travail particulièrement difficile, les Ombres demandent un dépôt de garantie pouvant aller jusqu'à 100 pièces d'or, dépôt que peu d'Athasiens peuvent avancer. Une fois le travail terminé, les Ombres demandent jusqu'à la moitié de la valeur de l'objet volé. Malheur à la personne qui doublera les Ombres car l'objet en question disparaîtra invariablement, ainsi qu'une grande portion de la richesse de l'employeur.

Griffe espionne : Les compétences des Ombres concernant l'intrigue sont tout aussi impressionnantes que celles déployées pour le vol. Des secrets bien gardés connus uniquement de nobles athasiens sont devenus connaissances courantes ou bien sont tombés entre les mains d'extorqueurs grâce aux activités des Ombres. Des accords commerciaux secrets, des communications entre conspirateurs et des crimes contre des rois-sorciers — tout cela sert de cible aux espions des Ombres et rien n'est vraiment à l'abri.

Si les Ombres ont l'impression que leur employeur pourrait utiliser les informations rapportées à des fins maléfiques ou personnelles ou bien pour nuire à des innocents, cet employeur pourrait bien se retrouver la cible de la vengeance des Ombres. Souvent, les informations ou les actes similaires à ce qu'a demandé l'employeur sont glanés à ses dépens ou bien ses ennemis prennent connaissance de ses secrets les plus intimes. Personne ne sait jusqu'où peut aller le sens du juste traitement mais, lorsqu'il est bafoué, un désastre suit invariablement.

Griffe pillarde : Les griffes pillardes ne sont pas assignées aussi facilement qu'elles sont lâchées. L'employeur qui requiert leurs services les recrute souvent tout simplement pour semer la confusion sur les routes caravanières ennemies. Le matériel récupéré ne revient pas à l'employeur car les griffes pillardes gardent tout ce qu'elles trouvent comme faisant partie du paiement.

Ces griffes ont une composition similaire à une tribu normale avec des guerriers, des éclaireurs, des magiciens, etc. Le paiement dépend du butin pris à la cible. Des cibles extrêmement riches sont pillées pour presque rien (quelques dizaines de pièces d'or) alors que, pour des cibles plus pauvres, elles demandent plus (des centaines, voire des milliers, de pièces d'or).

Griffe commerciale : Jusqu'à récemment, le commerce n'occupait qu'une faible partie des activités des Ombres. De petites griffes commerciales sont maintenues pour écouler les marchandises volées ou pour acheter des produits nécessaires aux serres. Depuis quelques années, les négociants des Ombres ont gagné un considérable statut ; leurs activités ont augmenté pour égaler, voire dépasser, les buts familiers des Ombres.

Commercer avec les Ombres est une chose facile. Les elfes achètent ou vendent n'importe quoi, n'importe quand, n'importe où et pratiquement à n'importe qui. Les prix dépendent de l'attitude des Ombres envers l'individu. Les acheteurs et vendeurs d'un alignement chaotique ou bon sont généralement bien considérés et ceux ayant une tendance neutre seront également bien traités. Les personnes loyales ou mauvaises peuvent obtenir de bonnes marchandises mais devront marchander savamment. Les seules personnes avec qui les Ombres refusent de traiter sont les rois-sorciers et leurs arkhontes. Ils commerceront même avec des profanateurs étrangers mais en pratiquant des prix outrageusement élevés.

Le plus souvent, les Ombres apparaissent et disparaissent aussi silencieusement et mystérieusement que leur nom le suggère. Une personne désirant un certain article se le verra souvent offrir par un mystérieux elfe encapuchonné parlant peu mais délivrant toujours l'objet comme prévu.

Les Ombres parfois opèrent en dehors du marché elfe normal, en général avec l'accord de la tribu qui le gère. Bien que les Ombres se présentent parfois ouvertement comme telles, elles font le plus souvent leurs affaires sous le déguisement de la tribu hôte, permettant à leur hôte de toucher une part des profits. Les Ombres ne gèrent jamais directement un marché elfe préférant travailler individuellement ou en très petits groupes.

Les personnalités

Darzus

Voleur elfe, chaotique neutre

Classe d'armure 4 (cuir + Dex)	For 15
Vitesse de déplacement 12	Dex 19
Niveau 12	Con 20
Points de vie 42	Int 15
TACO 15	Sag 16
Nombre d'attaques 1	Cha 13

Dégâts/attaque : 1d8 (épée longue en acier).



Résumé des psioniques : PFP 50 ; talent natif — sens accrus (SP Con ; Cl 5 ; CM 1/round).

Darzus est l'une des rares Ombres à être connue sous son vrai nom par le public. Durant sa longue vie, il serait entré dans le sanctuaire secret de rois-sorciers, aurait dérobé des secrets de l'Alliance Voilée et aurait même volé le trésor du Dragon.

Bien sûr, avec les Ombres, il est difficile de séparer la fiction de la réalité mais de nombreux récits concernant Darzus semblent vrais. Actuellement, c'est un membre de la griffe espionne dans la cité d'Urik ; il sert souvent dans d'autres domaines et d'autres lieux.

Darzus est grand, a la peau sombre et est plutôt taciturne. Il parle rarement sauf quand cela est absolument nécessaire — pour accepter un contrat ou pour faire un rapport quand il est terminé. Comme toutes les Ombres, il n'oublie jamais un affront et n'hésitera pas à se venger de quiconque l'aura doublé.

Strannys

Psioniste elfe, chaotique neutre (bon)

Classe d'armure 10 (robe)	For 11
Vitesse de déplacement 12	Dex 12
Niveau 16	Con 15
Points de vie 60	Int 17
TAC0 12	Sag 18
Nombre d'attaques 1	Cha 14

Dégâts/attaque : 1d6 (épée courte en bronze).

Résumé des psioniques : PFP 249.

Modes de défense — forteresse intellectuelle, barrière mentale, néant spirituel, bouclier de la pensée, tour de la volonté de fer.

Clairsentience — *Sciences :* vision de l'aura, clairvoyance, précognition ; *Dévotions :* vision globale, sens du danger, sens du poison.

Métapsionisme — *Sciences :* ultrasouffle ; *Dévotions :* autorestauration, sangle, amplification.

Psychokinésie — *Sciences :* détonation ; *Dévotions :* animation d'objet, lévitation, manipulation moléculaire.

Psychotranslation — *Sciences :* téléportation ; *Dévotions :* projection astrale, porte dimensionnelle, déplacement temporel.

Télépathie — *Sciences :* sonde, souffle psionique ; *Dévotions :* contact, cinglement de l'ego, esp, excitation du ça, ouïe vraie.

Strannys est un psioniste spécialisé dans l'espionnage. Il porte des vêtements aux couleurs vives ; il aime voyager incognito en se faisant passer pour un amuseur ou pour un psioniste indépendant. Ses compétences au luth et en chant rivalisent, paraît-il, avec celles des bardes. Sa seule passion est pour l'intrigue.

Il est généralement accompagné par au moins deux Ombres de plus bas niveau ; ensemble, ils circulent dans les communautés à la recherche de clients potentiels. Les personnes ayant besoin de ses services sont contactées ; un lieu de rendez-vous leur est fixé de nuit dans un lieu neutre où elles pourront rencontrer Strannys. Strannys utilise sa vision de l'aura et sa précognition pour déterminer la sincérité du client. Si la tâche demandée à Strannys est au-delà de ses capacités, il agira comme un agent servant d'intermédiaire entre le client et d'autres Ombres qui pourront l'aider.

Deryssa

Profanatrice elfe, chaotique neutre

Classe d'armure 9 (robe + Dex)	For 11
Vitesse de déplacement 12	Dex 15
Niveau 13	Con 14
Points de vie 27	Int 19
TAC0 16	Sag 13
Nombre d'attaques 1	Cha 17

Dégâts/attaque : 1d3 (couteau en pierre).

Résumé des psioniques : PFP 52 ; talent natif — saut de chat (SP Dex -2 ; CI 4).

Sorts : 1er niveau — *projectile magique, protection contre le mal, bouclier, sommeil* (x2) ; 2ème niveau — *détection du mal, invisibilité, flèche acide de Melf, rayon débilitant, conjuration d'un essaim* ; 3ème niveau — *boule de feu, flèche enflammée, vol, hâte* (x2) ; 4ème niveau — *charme-monstre, excavation, conjuration de monstres II, assassin fantasmatique* ; 5ème niveau — *chaos, conjuration d'un élémental de feu, débilité mentale, télékinésie* ; 6ème niveau — *sort de mort, rôdeur invisible.*

Deryssa a pignon sur rue dans la cité de Balic ; elle est connue dans le voisinage comme une vendeuse de tapis et d'objets artisanaux. Sa vie secrète en tant que lanceuse de sorts n'est connue que de très peu de personnes ; elle pratique cette activité à l'insu des arkhontes. Elle est en contact avec d'autres membres de sa serre qui, eux, opèrent plus ou moins ouvertement dans Balic.

Intrigante émérite et magicienne accomplie, Deryssa sert à la fois toute seule comme magicienne et comme aide des autres membres de la serre. Dans sa vie publique de commerçante, elle est vêtue d'habits aux couleurs vives et passe pour quelqu'un de peu intelligent. En mission, elle est vêtue de gris ou de noir et sa haute intelligence est alors pleinement en éveil.

Sellak

Négociant elfe, neutre bon

Classe d'armure 8 (armure de cuir)	For 13
Vitesse de déplacement 12	Dex 12
Niveau 11	Con 10
Points de vie 40	Int 16
TAC0 15	Sag 17
Nombre d'attaques 1	Cha 16

Dégâts/attaque : 1d8 (épée longue en bronze).

Résumé des psioniques : PFP 50 ; talent natif — détection de la vie (SP Int -2 ; CI 3 ; CM 3/round).

Elfe ayant une raisonnablement bonne nature (pour une Ombre), Sellak aime jouer le rôle d'un fraudeur mystérieux. Il apprécie énormément recevoir ses clients en plein milieu de la nuit et drapé dans une lourde cape au capuchon relevé. Il agit ainsi même lorsqu'il traite des marchandises légales, histoire de maintenir son image.

Sellak éprouve du plaisir en tant que négociant, tout spécialement depuis que le négoce est une activité à part entière pour les Ombres. Il est décidé à se distinguer comme négociant sans égal.

Autres négociants non-humains

A cause de la nature vitale du commerce pour les Athasiens, pratiquement toutes les races s'engagent dans des activités commerciales à un moment ou à un autre. Bien que seuls les humains, les elfes et les demi-elfes puissent être des membres de la classe de négociant, la plupart des autres races détiennent quelques compétences en marchandage, en achat et en vente. Les races athasiennes majeures de PJ (et une ou deux races de PNJ) sont données ci-après avec leurs pratiques commerciales.

Les belgoï

Ces humanoïdes, au comportement choquant, font du commerce à vrai dire de temps en temps. Leur nature maléfique les rend complètement condamnables ; ils adorent faire le commerce des articles les plus déplaisants. La partie loyale de l'alignement des belgoï assure une honnêteté raisonnable lors de toutes les négociations. Malgré cela, le fait que les belgoï soient presque universellement haïs et injuriés empêche de nombreuses autres races de faire des affaires avec eux.

Les nains

Les nains sont, par nature, travailleurs, compétents et matérialistes. Ce sont donc des marchands accomplis, spécialisés dans les objets artisanaux, les armes et les armures. Ils n'aiment pas marchander ; un article possède une valeur en dessous de laquelle ils ne le vendront jamais.

La plupart des villages et tribus de nains ont plusieurs individus spécialisés dans le commerce. Ces personnes servent aussi la tribu comme combattants, clercs et artisans ; leur plus importante contribution à la communauté est en tant que marchand.

Les nains vendent des armes et des armures de toutes sortes. Ils restent l'une des rares races connaissant le secret du travail du métal et de la fabrication d'un acier de haute qualité.

Les armes en métal des nains sont renommées dans le monde entier comme étant les plus admirables. Un nain ne se séparera que rarement de ses armes ou armure enchantées et seulement contre une forte somme.



Les géants

Les géants n'aiment pas commercer sauf quand cela est nécessaire. Leur intelligence limitée les rend facile à duper mais peu de négociants se vantent d'un tel acte.

Les géants font le commerce de bétail, de denrées alimentaires et d'objets artisanaux grossiers. Ils préfèrent le troc car ils accordent peu de valeur aux monnaies humaines. Les géants humanoïdes n'attaquent pas ceux qui les approchent avec l'intention de commercer avec eux. Les géants zoocéphales s'engagent rarement à faire du commerce et chassent souvent les négociants potentiels à coup de rocher.

Les gith

Comme les elfes du désert profond, les gith préfèrent vivre du pillage mais il leur arrive de faire du commerce quand les circonstances le dictent.

Les gith chaotiques mauvais sont de dangereux partenaires commerciaux mais, parfois, ils offrent des articles de grande valeur à prix soldé. La plupart des articles vendus par les gith proviennent du pillage — trésor, marchandises, esclaves, captifs pour une rançon. Leurs clients feraient bien de ne pas exhiber trop de richesse car les gith sont réputés attaquer leurs clients afin de récupérer ce qu'ils leur ont vendu.

Les demi-géants

Les membres de cette race exotique font du commerce en fonction de leur nature changeante. Les demi-géants loyaux sont plus à même de faire du commerce que les chaotiques et ont tendance à être aussi plus honnêtes. Pour les demi-géants, tout est bon pour faire du commerce. Comme certains d'entre eux sont brillants, même le négociant le plus expérimenté peut se retrouver face à une difficile négociation.

L'alignement variable du demi-géant implique que la prudence est de mise. Les négociants devront mettre la plus grande distance possible entre eux et le demi-géant avant l'aube suivante.

Les petites-gens

Les sauvages petites-gens d'Athas constituent un danger sérieux pour les voyageurs et les aventuriers. Les étrangers peuvent commercer avec les petites-gens et spécialement ceux du village d'Ogo, qui ont l'habitude de troquer avec les marchands d'Urik et de Makla.

Les autres tribus de petites-gens sont très dangereuses ; elles peuvent être amenées à faire du commerce si les articles offerts ont suffisamment de valeur. De nombreuses tribus de petites-gens de la Cordillère ont accès à des filons de gemmes, à des essences de bois dur, à des plumes exotiques et à d'autres marchandises précieuses. Ils feront joyeusement du commerce pour obtenir des vêtements colorés, des armes, des articles en verre, du bétail et d'autres articles rares (pour eux). Malgré tout, les négociants devraient être tout le temps vigilants vis-à-vis d'attitudes hostiles des volages petites-gens.

Les thri-kreen

Aussi curieux que cela puisse paraître, les guerriers-mantes font d'efficaces marchands. Lorsqu'ils ne sont pas à la chasse, ils rencontrent souvent d'autres tribus du désert pour y échanger de la nourriture, de l'eau et d'autres substances vitales.

Les thri-kreen confèrent aussi au commerce leur éthique de combattant. Ils considèrent toute transaction comme un affrontement entre le chasseur (l'acheteur) et la proie (le vendeur). Le marchandage est tout un art chez les thri-kreen, art aux multiples aspects rituels. Un acheteur thri-kreen commence toujours une transaction en donnant sa lignée et les faits accomplis comme chasseur et combattant ; un vendeur est tenu de conter l'histoire de l'article à vendre, de nommer qui l'a produit, de donner ses points forts, ainsi que son propre pedigree et passé. La transaction suit ensuite son cours normal — l'acheteur fait une offre beaucoup plus basse que la valeur des marchandises, le vendeur propose un prix beaucoup plus élevé. Le marchandage est un combat de volonté et d'honneur personnel.

La transaction se termine lorsque la fierté de chacune des parties est satisfaite. Les thri-kreen pensent que l'escroquerie est déshonorante — un acheteur ne tire aucune fierté d'avoir escroqué un vendeur alors qu'un marchand qui fait trop payer un client ternit lui-même sa réputation.

Campagne basée sur des activités commerciales

Dans les déserts brûlants d'Athas balayés par le vent, depuis un village manquant d'eau jusqu'aux cités avides, des tribus de petites-gens assoiffés de sang aux anciennes nations elfes, un seul lien unit ce monde mourant — le commerce.

Les personnages-joueurs dans le monde du Soleil Sombre rencontreront constamment des négociants et leurs suivants. La nature universelle du commerce fait que de nombreuses personnes désirent devenir des négociants. Ce chapitre définit les règles et donne des indications pour réussir une campagne basée sur le commerce et pour créer des aventures uniques impliquant du commerce.

Négociant

Minimum requis : Intelligence 10
Sagesse 15
Charisme 12

Pré-requis : Sagesse, Charisme

Races autorisées : humains, elfe, demi-elfe

Limites de race et de niveau :

humain : I

elfe : 16

demi-elfe : 10

Combinaisons multi-classes

elfe ou demi-elfe : toute combinaison de Négociant avec une ou deux des classes suivantes — Guerrier, Mage, Clerc, Voleur* et Psioniste.

* Les demi-elfes peuvent remplacer Voleur par Barde.

Dans un monde où les produits de première nécessité — nourriture, eau, métal — sont en faibles quantités, la personne qui peut en fournir gagne une énorme influence. Bien que les négociants ne soient pas appréciés et souvent ouvertement insultés par les rois-sorciers, ils sont populaires parmi les citoyens ordinaires. Ils sont tolérés partout car, sans eux, la vie sur Athas cesserait rapidement d'être.

Les négociants gagnent de l'expérience et des points de vie comme décrit dans la partie "Roublard" du *Manuel des Joueurs*. Ils utilisent également la progression en TAC0 du roublard. Ils n'ont aucune restriction en ce qui concerne l'utilisation des armes et des armures ; toute armure plus lourde que l'armure de cuir empêchera le négociant d'utiliser ses talents de voleur. Dans la vie de tous les jours, un négociant met généralement des vêtements ordinaires et porte seulement des armes pouvant être facilement dissi-





mulées.

Un négociant peut être de n'importe quel alignement.

Alors que tout négociant aspire à devenir le maître d'une maison marchande majeure, la plupart doivent commencer au bas de l'échelle. Ils n'ont en général aucun scrupule à accompagner des aventuriers errants, servant de négociateurs, d'interprètes et de diplomates, estimant et marchandant les trésors et les marchandises. Ces aventuriers, qui accompagnent un jeune négociant, forment souvent le noyau d'une nouvelle maison marchande, sont adoptés par la famille du négociant ou vivent confortablement comme agent principal lorsque le négociant prospère.

Lorsqu'un négociant atteint le 10ème niveau, il attire des agents de la même manière qu'un guerrier attire des suivants. Ces agents sont des personnes aux capacités exceptionnelles, à la différence des nombreux combattants de bas niveau attirés par les guerriers. Un négociant n'a pas besoin d'accepter les services d'un agent donné (par exemple, un négociant d'alignement bon n'acceptera pas de profanateurs) mais, si un agent n'est pas pris, le joueur ne relancera pas les dés. Les arkhontes ne sont jamais attirés comme agent de négociants PJ. Un négociant attire de nouveaux agents alors qu'il progresse en niveau, comme l'indique le tableau sur les agents du négociant.

AGENTS DU NÉGOCIANT

Niveau du négociant	Nombre de suivants	Niveau des suivants	% de spéciaux
10	1d3+1	1d4+1	0
11	1d3+2	1d4+2	5
12	1d4+1	1d6+1	10
13	1d4+2	1d6+2	15
14	1d6+1	1d8+1	20
15	1d6+2	1d8+2	25
16	1d8+1	1d10+1	30
17	1d8+2	1d10+2	35
18	1d10+1	1d12+1	40
19	1d10+2	1d12+2	45
20	1d12+1	1d12+3	50

Une fois le nombre des agents et leur niveau déterminés, lancez 1d100 pour chaque agent et comparez avec la valeur de la colonne "% de spéciaux" par rapport au niveau du négociant. Si le jet est égal ou inférieur à la valeur indiquée, l'agent est un agent spécial ; faites alors un jet sur le tableau des agents spéciaux pour savoir ce qu'il est exactement. Si le jet est supérieur à la valeur indiquée dans la colonne "% de spéciaux", ce sera un agent typique qu'il faudra déterminer selon la procédure détaillée ci-après.

AGENTS SPECIAUX

1d100	Type
01-15	Guerrier ou gladiateur avec, si c'est le cas, des suivants comme décrit dans le *Livret de Règles* de DARK SUN™
16-25	Un personnage multi-classé au choix du MD
26-35	Lancez les dés comme pour un agent normal et augmentez son niveau de 1d6
36-45	Aarakocra
46-55	Belgoï*
56-65	Tohr-kreen**
66-75	Pterran**
76-85	Kenku
86-95	Pseudodragon
96-00	Choisir un agent parmi ceux détaillés ci-dessus ou lancez sur le tableau des situations exceptionnelles

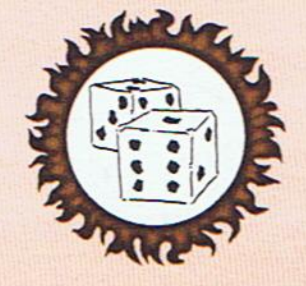
* Accepter un belgoï comme agent peut être considéré par le MD comme un acte mauvais.

** Les pterrans et les tohr-kreen sont décrits dans le *Bestiaire Monstrueux de DARK SUN™, Les Terreurs du Désert.*

Pour chaque agent qui n'est pas un agent spécial, lancez 1d100 sur chacune des deux tableaux suivants pour déterminer sa race et sa classe. Si la classe résultante est une classe normalement interdite à la race de l'agent, relancez. Ajustez, si nécessaire, les niveaux des agents non-humains en accord avec les limites de classe et de niveau par race du *Livret de Règles* de DARK SUN™.

RACE DE L'AGENT

1d100	Race
01-20	Demi-elfe
21-25	Demi-géant
26-35	Elfe
36-65	Humain
66-80	Mûl
81-90	Nain
91-95	Petites-gens
96-00	Thri-kreen



CLASSE DE L'AGENT

1d100	Classe
01-05	Barde
06-15	Clerc (lancez 1d4 pour déterminer le type : 1 = Feu, 2 = Eau, 3 = Air, 4 = Terre)
16-20	Druide
21-30	Gladiateur
31-45	Guerrier
46-50	Illusionniste
51-55	Mage
56-70	Négociant
71-75	Profanateur *
76-80	Psioniste
81-85	Rôdeur
86-00	Voleur

* Accepter un profanateur comme agent peut être considéré par le MD comme un acte mauvais.

Situation exceptionnelle (Optionnel)

Si le MD estime que les actions du négociant ou les circonstances le justifient, le joueur peut lancer 1d20 pour une situation exceptionnelle sur la table suivante. Le négociant pourrait obtenir un jet au dixième niveau et un autre jet par niveau supplémentaire. Cela n'a pas un caractère obligatoire; seuls les négociants qui ont été en relation étroite avec un ou plusieurs groupes du tableau des situations exceptionnelles pourraient être autorisés à faire ces jets. Si le résultat obtenu est un groupe ou une personne avec qui le négociant n'a jamais été en relation, le jet ne donne rien.

SITUATIONS EXCEPTIONNELLES

1d20	Résultat
01-04	Amitié avec une tribu thri-kreen
05-10	Amitié avec une tribu elfe
11-14	Amitié avec une tribu de petites-gens
15-18	Amitié avec une tribu pillarde
19	Faveurs d'un roi-sorcier
20	Services d'une créature d'outreplan

L'amitié avec une tribu, par exemple de thri-kreen ou de petites-gens, indique que le négociant ou sa famille a fait une faveur à la tribu ou a entretenu de bonnes relations avec elle. Le MD devrait créer une description de la tribu et une raison de l'amitié entre les deux parties. La tribu amie est toujours bien disposée envers le négociant et ses compagnons. Elle offrira de la nourriture et un abri et, dans des cas extrêmes, combattra pour le négociant. Il faut noter que l'amitié ne se donne pas facilement. Quiconque abusera de la confiance de la tribu constatera que l'amitié peut rapidement se transformer en hostilité.

Les faveurs d'un roi-sorcier sont beaucoup moins importantes que l'amitié d'une tribu. Un négociant à qui un roi-sorcier accorde ses faveurs peut demander assistance à ses arkhontes (aucune assurance ne peut être donnée sur l'assistance demandée). Il lui est possible aussi de contourner la loi locale sans être poursuivi. Tout négociant abusant des faveurs d'un roi-sorcier pourra se les voir rapidement retirées.

Les services rendus par une créature d'outreplan, et l'exacte nature de ces créatures, devront être déterminés par le MD. Il faut noter que bon nombre de ces créatures — telles que les baatezu et les tanar'ri — sont maléfiques et indignes de confiance. Tout service ne sera pas rendu sans compensation ; le prix à payer pourrait être tel que même le plus inconscient des négociants refuserait de l'acquitter.

Les négociants ont les bénéfices spéciaux suivants :

Un négociant reçoit 2d6 x 60 pc.

Un négociant est en maître en intrigue et en espionnage. La furtivité, la duplicité et (pour être très franc) le vol font partie, dès sa naissance, de l'entraînement du négociant. Il peut utiliser tous les talents normaux de voleur décrits dans le *Manuel des Joueurs*. Ils doivent être modifiés par la race, la Dextérité, l'armure, etc. Comme le barde, le négociant du 1er niveau ne rajoute rien aux valeurs de base. Chaque fois qu'il progresse d'un niveau d'expérience, le joueur reçoit 20 autres points à répartir. Dix de ces points au maximum peuvent être assignés au même talent et aucun talent ne doit dépasser 80%. Comme un PJ à une seule classe débute au 3ème niveau en Athas, un PJ négociant reçoit 40 points à répartir.

Un négociant est un maître des poisons. Il acquiert la connaissance des poisons telle qu'elle est décrite chez le barde dans le *Livret de Règles* de DARK SUN™.

Un négociant est un linguiste distingué. Il obtient un langage supplémentaire tous les trois niveaux d'expérience en plus de ceux connus grâce à l'Intelligence (cf. Tableau 4 du *Manuel des Joueurs*).

Un négociant possède la faculté naturelle de bonimenteur. Le boniment est l'art de convaincre la clientèle d'acheter. Si un jet en Charisme est réussi, le bonimenteur est capable de persuader sa cible de coopérer à son plan. Il peut s'agir d'une



escroquerie éhontée telle que vendre des denrées sans valeur pour une fortune en cérames ou bien il peut s'agir d'une simple tentative pour obtenir un meilleur prix pour une cargaison ordinaire. Des modificateurs sont basés sur l'Intelligence et la Sagesse de la cible, ainsi que sur la difficulté ou sur la véracité du boniment, comme le montre le tableau suivant.

MODIFICATEURS AU BONIMENT

Intelligence de la cible	Modificateur	Sagesse de la cible	Modificateur
3 et moins	na	3	-5
4-5	-3	4-5	-3
6-8	-1	6-8	-1
9-12	0	9-12	0
13-15	+1	13-15	+1
16-17	+2	16-17	+3
18	+3	18	+5
19	+5	19+	na
20+	na		

DIFFICULTÉ DE LA TÂCHE

Difficulté	Modificateur
Facile (jusqu'à 10% en plus ou en moins de la valeur réelle de l'article ; cible persuadée de croire une exagération ou un mensonge plausible)	0
Moyenne (jusqu'à 20% en plus ou en moins de la valeur réelle de l'article ; cible persuadée de croire un mensonge modérément plausible, tel que "Cette gemme provient du trésor du roi-sorcier Hamanu" ; un seul adversaire de niveau égal ou inférieur convaincu de ne pas attaquer)	+1
Modérée (jusqu'à 30% en plus ou en moins de la valeur réelle de l'article ; cible persuadée de croire un mensonge peu plausible, tel que "Si tu me tues, tu seras tué par une terrible malédiction" ; 1-10 adversaires de niveau égal ou inférieur convaincus de ne pas attaquer)	+3
Difficile (jusqu'à 40% en plus ou en moins de la valeur réelle de l'article ; cible persuadée de croire un mensonge extrêmement peu plausible, tel que "Je suis un puissant magicien qui peut t'étendre raide mort" ; 10-20 adversaires de niveau égal ou inférieur convaincus de ne pas attaquer)	+5
Très difficile (plus de 40% en plus ou en moins de la valeur réelle de l'article ; cible persuadée de croire un mensonge complètement peu plausible, tel que "Je suis le roi-sorcier Hamanu" ; plus de 20 adversaires de niveau égal ou inférieur, ou des adversaires de plus haut niveau convaincus de ne pas attaquer)	+6 ou plus (au choix du MD)

Les modificateurs des deux tableaux précédents sont cumulatifs. Une cible ayant une Intelligence de 3 ou moins est si peu perceptive qu'un boniment rate automatiquement. Une cible ayant une Intelligence supérieure à 20 et/ou une Sagesse supérieure à 19 est insensible aux boniments.

Les niveaux de difficulté sont déterminés par le MD. Certaines escroqueries sont si grossières qu'elles ratent automatiquement.

Compétences

Les négociants ont accès à toutes les compétences normalement autorisées aux roublards et aux combattants ainsi qu'aux compétences générales. De plus, les négociants peuvent aussi apprendre la Bureaucratie, normalement réservée aux prêtres. Les compétences des autres groupes coûtent le double en unités de compétences que la norme, comme décrit dans le *Manuel des Joueurs.*

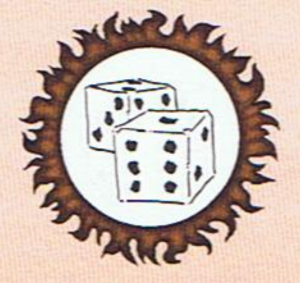
Si la règle sur les compétences diverses est jouée, le négociant doit prendre Estimation et Marchandage avec ses deux premières unités de compétences diverses. D'autres compétences utiles (mais pas obligatoires) comprennent la Bureaucratie, l'Étiquette, l'Intimidation (nouvelle compétence détaillée ci-après), l'Équitation, la Survie et la Météorologie.

Intimidation

(Compétence générale, 1 unité, cf. le texte qui suit pour le score de caractéristique et le modificateur)

C'est la capacité de plier les gens à votre volonté en provoquant chez eux une peur bleue. Les PNJ intimidés sont apeurés et plutôt enclins à faire ce qu'il leur est dit de faire. Le revers de la médaille est qu'ils éprouvent un grand ressentiment envers le PJ qui les a intimidés. Les PNJ cacheront leur ressentiment tant qu'ils n'auront pas la moindre chance de venger leur orgueil.

L'Intimidation peut être tentée de deux manières : soit par la Force, soit par le Charisme. Si la Force est utilisée, le personnage menace d'une punition physique immédiate. Si le Charisme est employé, l'Intimidation emploie des menaces



plus subtiles. Si l'Intimidation réussit, le PNJ est convaincu que l'intimidateur est prêt à lui rendre la vie impossible.

Les PJ ne sont pas forcés de se soumettre à une Intimidation réussie ; ils ne devraient s'y soumettre qu'avec un lourd modificateur, à la discrétion du MD.

Récompenses individuelles par classe

Les négociants reçoivent des récompenses individuelles par classe selon la norme. Les points d'expérience individuels par classe sont décernés comme pour les roublards, avec les récompenses supplémentaires suivantes :

Par cérame de profit fait en une opération commerciale (en plus des récompenses du roublard) 5 PX

Pour avoir réussi à servir les intérêts de sa maison marchande ou de son employeur 100-1.000 PX

Début du jeu

La commodité la plus vitale pour une nouvelle maison marchande est aussi l'une des plus difficiles à obtenir — l'argent. Il existe plusieurs manières d'amasser de l'argent, toutes ne sont pas légales. Les méthodes qui suivent sont les plus populaires mais ne constituent en aucun cas une liste exhaustive. Les joueurs seront encouragés à imaginer des plans financiers créatifs pour lesquels le MD pourra déterminer les avantages et les inconvénients.

Gagner de l'argent

C'est le moyen le plus sûr d'obtenir des fonds de départ mais c'est aussi le plus difficile et celui qui demande le plus de temps. L'argent gagné par des moyens légaux est lent à amasser et doit être épargné (tâche difficile dans le rude environnement d'Athas) alors que l'argent glané en aventure est plus dangereux à obtenir.

De nombreuses maisons marchandes d'Athas exploitent des maisons de prêt. Ces maisons ne servent, bien sûr, qu'à amasser des profits, collectés grâce aux intérêts des prêts. Les intérêts pratiqués aux nouveaux négociants varient de 10 à 20% par an ; ils varient d'une manière similaire en fonction de l'utilisation de l'argent du prêt — de bas intérêts pour des prêts à bas risques, de forts intérêts pour des prêts à hauts risques. Les emprunts consentis aux maisons établies sont généralement chargés de 5 à 10% d'intérêts. Les emprunts sont dus dans leur totalité — intérêts compris — au bout d'un an.

Dans le but de faire du jeu de rôle, les marchands athasiens ne parlent pas en terme de pourcentages d'intérêt mais disent plutôt : "Je te prête 1.000 pièces d'argent mais dans un an tu me les remplaceras par 1.200 pièces". Ce qui correspond à un emprunt avec intérêts de 20% sur un an.

Un personnage-joueur a parfaitement le droit d'emprunter de l'argent à une maison marchande pour financer ses expéditions commerciales ; une fois établi, le PJ pourra ouvrir une telle officine, faisant payer des taxes similaires et se servant de ces fonds pour développer son affaire. Le problème évident qui va se poser au PJ est que si l'entreprise perd de l'argent, soit personne ne lui en prêtera, soit l'argent prêté sera majoré d'un taux beaucoup plus élevé. Seul le succès permettra au PJ de disposer d'une source continuelle de liquidités. Si tout l'emprunt disparaît, par exemple, au cours d'une désastreuse expédition, le PJ devra s'attendre à subir diverses pressions de son bailleur de fonds.

Les conséquences d'un emprunt non remboursé peuvent être graves. Les maisons les moins violentes, telles que la Maison Wavir, se contentent de saisir l'actif restant de l'emprunteur et le reliquat éventuel est passé aux profits et pertes comme mauvaise créance. A l'occasion, elles permettent à l'emprunteur de s'acquitter de la dette en travaillant pour elle.

Les maisons brutales et territoriales, telles que la Maison Tsalaxa, n'autorisent aucun échec. Au mieux, les débiteurs peuvent s'attendre à être dépouillés de toutes leurs possessions et forcés de signer un contrat permanent pour rembourser la dette. Une dette portant sur une forte somme d'argent peut être sanctionnée par l'attaque de tueurs à gages payés par la maison ; la mort — donnée de diverses manières fort déplaisantes en fonction de l'offense ressentie — est l'ultime punition pour les débiteurs de sommes vraiment importantes.

Certains groupements de criminels servent d'usuriers, dans les grandes cités, prêtant de l'argent à ceux qui ne peuvent s'en remettre aux voies légales. Les intérêts varient de 20 à 75%, avec souvent de nombreux versements de remboursement d'intérêts, dont l'emprunteur apprend l'existence trop tard. Lorsque le prêt arrive à terme, la totalité du remboursement est demandée. Les conséquences d'un emprunt non remboursé sont tout aussi violentes — voire pire — que les sanctions prises par la Maison Tsalaxa et les maisons assimilées.

Le partenariat

La méthode du partenariat pour les maisons débutantes préserve relativement bien les personnages d'une perte importante ou de représailles ; elle requiert aussi l'intervention



d'un investisseur étranger qui demande souvent beaucoup de renseignements sur la manière dont l'entreprise est gérée. Cela n'est pas toujours une mauvaise chose car les investisseurs font tout pour préserver leur argent et sont souvent très expérimentés dans le domaine des affaires.

De petites sociétés commerciales, des maisons dynastiques, de riches nobles disposant de trop d'argent, des négociants privés de leurs droits de représentation cherchant à se refaire — tous, et bien d'autres encore, sont des investisseurs potentiels. Les bailleurs de fonds d'une opération commerciale s'attendent à voir rentrer des profits proportionnels à la somme investie. Souvent, un noble ou un riche investisseur fournit tout l'argent nécessaire à l'expédition en échange de la compétence des aventuriers (les risques sont ainsi pris par les partenaires aventuriers alors que l'investisseur reste en sécurité chez lui) ; les partenaires se verront alors offrir 25 à 50% des profits.

Si une expédition échoue, l'investisseur a rarement un recours car c'est lui-même qui a investi l'argent tout en faisant confiance à ses partenaires. Parfois, un investisseur chaotique ou mauvais peut reprocher au personnage-joueur son incompétence pour son échec et tenter de se faire vengeance. La plupart des investisseurs athasiens considèrent l'argent perdu comme une certaine expérience acquise ; ils pourront prévenir leurs amis de ne jamais investir sur ces personnages-là.

Des partenariats couronnés de succès peuvent servir de fondations à de futures relations d'affaires ; certains partenariats positifs peuvent même mener à la création d'une nouvelle maison dynastique marchande. Si les PJ réussissent, les partenaires pourraient continuer d'investir ; d'autres pourraient tout aussi bien désirer en faire partie en y contribuant par de l'argent. Les PJ devraient savoir, cependant, qu'en autorisant d'autres partenaires à entrer dans l'association, cela augmentera les frictions au sein du partenariat.

Dépenses de base

Une fois le financement trouvé, les personnages devront préparer leur expédition. Les prix des articles requis sont donnés dans le *Livret de Règles* de DARK SUN™ et dans le *Manuel des Joueurs*. Les nouveaux articles et leur prix sont donnés ci-après.

Article	Coût	Poids (kg)
Harnachement		
Crodlu, cuir	35 pc	50
Crodlu, chitine	50 pc	75
Crodlu		
de voyage	10 pa	—
de guerre	20 pa	—
Chariot		
1 crodlu, 1 combattant	10 pa	—
2 crodlu, 2 combattants	20 pa	—
4 crodlu, 3 combattants	40 pa	—

Salaires

Si les joueurs se sentent nerveux à garder et à gérer une caravane avec juste leurs personnages, ils peuvent recruter des contractuels PNJ. Les gages courants de ces personnes sont donnés dans le *Livret de Règles* de DARK SUN™, page 50.

De plus, les PJ peuvent recruter des aventuriers PNJ pour rendre d'autres services ; par exemple, de nombreuses caravanes ont un clerc de l'eau chargé d'amener de l'eau pour augmenter les réserves normales en eau de la caravane. Les gages mensuels des PNJ — recrutés en général sur une base d'un mois — sont égaux aux fonds initiaux des personnages adéquats pour le PNJ en question, donnés dans le *Livret de Règles* de DARK SUN™, page 50.

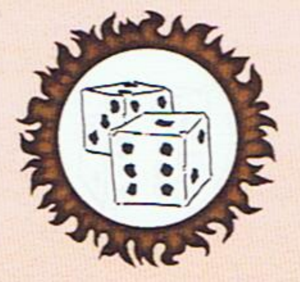
L'Offre et la Demande

Un négociant, par essence, n'est jamais quelque part sans marchandises. Elles sont disponibles mais la quantité et le prix varient d'un lieu à l'autre. Les tableaux suivants des marchandises ne comportent que les articles principaux ainsi que des indications sur leur prix et leur disponibilité dans chaque cité majeure. Ne sont données que les marchandises les plus courantes. De nombreux autres articles existent et leur commercialisation sera établie par le MD et les joueurs.

Le tableau suivant donne, cité par cité, la liste des prix et la disponibilité des articles les plus courants sur Athas ; rappelez-vous qu'un bonimenteur compétent pourra modifier le prix qu'il paiera ou qu'il recevra pour l'article. Les rubriques du tableau sont les suivantes :

Prix de base : Coût moyen de la quantité normale de l'article. Pour déterminer le prix de l'article dans une certaine cité, multipliez le prix de base par le multiplicateur donné en fonction du code des prix approprié.

Code des prix : Une lettre-code indique le prix et la disponibilité de l'article dans chaque cité — les lettres-codes détaillées ci-après. Il faut noter que le code de prix indiqué reflète des conditions économiques ***courantes*** de la cité. Si la



situation change, l'économie de la cité et les prix pourront changer. Ces changements sont laissés à l'entière appréciation du MD.

A : L'offre est très faible, voire inexistante ; la demande est très élevée ; les prix sont cinq à dix fois le prix de base. Cette situation est due à des circonstances exceptionnelles — la guerre, une catastrophe naturelle, etc. — ou à des manipulations du marché par des maisons marchandes majeures. Elle dure rarement plus de quelques mois d'affilée.

B : L'offre est faible, la demande est forte et les prix sont élevés. Les prix sont deux fois le prix de base. Un marché réel de vente existe. Quiconque disposant des marchandises demandées fera de considérables profits.

C : L'offre et la demande sont équilibrées. Les prix sont approximativement égaux aux prix de base. Les chances de faire des gains sont à peu près égales à celles d'en perdre. Les profits et les pertes sont modérés.

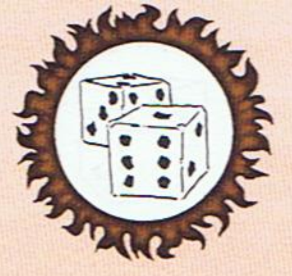
D : L'offre est forte, la demande est faible et les prix sont bas, aux environs de la moitié du coût normal. Dans ces cités, de grandes quantités de marchandises peuvent être achetées à prix raisonnables ; les acheminer vers un site où la demande, avec de la chance, est forte générera de bons profits.

PRIX DES MARCHANDISES

Article	Prix de base	Balic	Draj	Gulg	Nibenay	Raam	Tyr	Urik
Ale (4 l)	2 ts	C	B	C	C	D	D	C
Ambre (100 g)	175 pa	C	B	D	B	C	D	C
Argent (1 kg)	10 po	D	C	B	C	D	C	B
Armes	*	C	D	B	D	B	C	B
Armure	*	B	C	C	D	B	D	B
Bière (4 l)	5 ts	C	C	D	C	B	C	C
Blé (1 kg)	2 pc	C	D	C	C	B	B	C
Bois dur (1 kg)	2 po	C	B	D	D	C	D	B
Bonbons (1 kg)	2 ts	C	C	B	B	D	D	C
Bronze (1 kg)	10 po	B	B	C	C	C	D	B
Céramique (100 carreaux)	1 pa	B	C	C	B	D	D	C
Charbon (1 kg)	6 pc	C	C	D	C	B	B	D
Chitine (1 kg)	8 pa	C	B	B	D	C	C	B
Cidre (1 tonneau)	8 pc	B	C	D	C	B	C	C
Cinabre (100 g)	35 pc	B	C	D	B	C	C	D
Cire (1 kg)	14 ts	C	C	B	C	D	C	C
Corde (15 m)								
en chanvre	1 pc	B	D	C	C	C	C	C
en soie	1 pa	B	D	D	B	C	D	C
Cosmétiques (100 g)	35 pc	B	C	C	C	D	D	D
Coton (1 kg)	4 pc	C	B	C	C	D	D	B
Craie (1 kg)	2 ts	C	B	B	C	D	D	D
Crodlu (1)								
de voyage	10 pa	C	B	C	C	C	C	C
de guerre	20 pa	C	C	D	C	B	D	B
Cuir (1 m2)	5 pc	D	D	C	C	B	C	B
Cuivre (1 kg)	4 pa	B	B	B	D	C	D	B
Eau (1 tonneau)	10 pc	B	C	C	D	B	B	C
Éléments de sort	**	C	D	B	D	C	C	B
Encens (100 g)	7 pa	C	B	C	B	D	C	D
Encre (100 g)	28 pc	C	B	B	C	C	D	D



Article	Prix de base	Balic	Draj	Gulg	Nibenay	Raam	Tyr	Urik
Épices (1 kg)								
exotiques	30 pc	D	C	D	D	C	D	B
rares	4 pc	C	C	D	D	B	C	B
peu communes	1 pc	C	C	D	D	B	C	B
Erdlu (1)	10 pc	C	B	B	D	C	D	C
Esclaves	**	C	B	C	D	B	B	B
Fer (1 kg)	2 po	B	C	B	C	B	D	B
Figues (1 kg)	2 ts	B	C	D	C	B	B	C
Fourrure (1)	3 pa	B	C	B	C	D	C	D
Fruits (1 kg)	4 ts	C	C	D	C	B	B	C
Gemmes	***	C	C	C	B	D	D	D
Herbes aromatiques (1 kg)	6 ts	D	C	C	C	B	B	D
Huile (4 l)								
inflammable	2 pa	D	B	C	D	D	C	B
à lanterne	1 ts	C	D	C	B	C	C	C
alimentaire	8 ts	C	C	D	D	B	B	C
Inix (1)	10 pa	C	B	B	D	C	C	C
Jade (1 kg)	2 pa	C	C	B	C	C	D	C
Joaillerie	***	C	B	C	C	D	D	C
Kank (1)								
dressé	50 pa	D	B	D	B	C	C	C
non dressé	12 pa	D	B	B	D	D	C	D
Légumes (1 kg)	4 ts	C	C	C	D	B	B	C
Livre de sorts	**	C	B	C	D	C	C	B
Marbre (1 kg)	4 pa	B	D	D	C	C	B	D
Mekillot (1)	20 pa	C	B	C	C	C	D	B
Miroir (1)	1 pa	C	C	B	D	C	D	D
Nectar de kank (1 kg)	20 pc	D	D	B	C	B	B	C
Noix (1 kg)	6 pc	B	C	D	C	B	B	D
Obsidienne (1 kg)	10 pc	B	B	C	D	B	D	B
Oiseau chanteur (1)	1 pc	D	C	C	B	C	D	D
Or (1 kg)	100 po	C	D	C	B	D	C	C
Outil (1)	1 pc	D	C	C	D	B	C	C
Papier (100 feuilles)	2 pa	B	B	C	C	D	C	C
Parfum (100 g)	18 pc	B	C	C	B	C	D	D
Plumes								
rare (1)	5 pa	B	B	D	C	D	D	D
courantes (100)	3 pc	C	B	D	C	C	D	D
Remèdes (100 g)	18 pc	C	B	C	C	B	D	C
Résine (100 g)	28 pa	C	D	C	C	C	B	D
Riz (1 kg)	2 ts	C	B	C	D	B	B	C
Sel (1 kg)	4 ts	D	C	D	C	B	B	D
Soie, brute (100 g)	14 pa	D	C	B	C	D	D	D
Statue (1)	1 po	C	B	C	B	C	D	D



Article	Prix de base	Balic	Draj	Gulg	Nibenay	Raam	Tyr	Urik
Sucre (1 kg)	8 ts	C	C	D	C	B	B	D
Tableau d'art (1)	10 pa	C	C	C	B	C	D	D
Tapis (1)	1 po	D	B	C	B	C	D	D
Teintures/pigments (100 g)	35 pc	C	B	D	C	D	C	B
Tissu (10 m2)								
commun	7 pc	C	C	D	C	C	B	B
fin	5 pa	B	D	B	C	C	C	C
superbe	1 pa	C	D	B	B	D	C	D
Verre (1 kg)	2 pa	B	C	B	C	C	D	C
Vêtements	*	B	D	D	B	C	C	C
Vin (1 tonneau)	2 pa	B	C	D	C	B	B	D

* Le prix varie — cf. le ***Manuel des Joueurs.***

** Le prix varie beaucoup. Le MD est le seul juge du prix final.

*** Le prix varie — cf. le Guide du Maître.

Poids

Les articles suivants dont le poids manque dans la table précédente sont inclus ci-après afin de pouvoir déterminer le chargement d'une caravane.

Article	Poids
1 l de liquide	1 kg
1 tonneau de liquide (1000 l.)	1 t
Céramique, 100 carreaux	25 kg
Corde, 15 m	1 kg
Cuir, 1 m^2	1 kg
Feuilles de papier, les 100	0,5 kg
Fourrure, la pièce	1 kg
Miroir, la pièce	0,5 kg
Outil, la pièce	1 kg
Statue, la pièce	40 kg
Tapis, la pièce	5 kg
Tissu, 10 m^2	10 kg

Fluctuations aléatoires du marché

Sur Athas, rien n'est sûr. Les codes des prix du tableau des marchandises ne sont que des directives générales. Certaines circonstances peuvent changer en une nuit les conditions économiques d'une cité. Pour refléter cela, lorsque les PJ tentent d'acheter ou de vendre un article particulier, lancez secrètement 1d100 et comparez le résultat avec le tableau ci-après pour savoir si son prix a changé. Les codes des prix ne peuvent aller, bien entendu, au-delà de D, ni en deçà de A.

FLUCTUATIONS ALÉATOIRES DU MARCHÉ

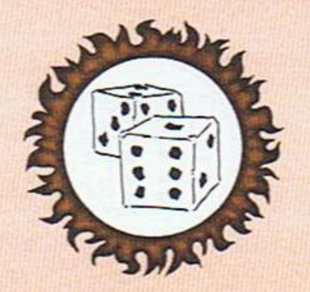
1d100	Résultat
01-75	Aucun changement
76-90	Code du prix ajusté d'une lettre (50% de chances que ce soit vers le haut ou vers le bas)
91-98	Code du prix ajusté de 2 lettres
99-00	Code du prix ajusté de 3 lettres

Les villages et le négoce

L'économie dans les villages fluctue plus radicalement que dans les cités-États. Lorsque tout achat ou toute vente y sont accomplis, lancez 1d6 et comparez le résultat avec le tableau ci-après pour déterminer le code du prix de l'article en question.

1d6	Code du prix
1	A
2-3	B
4-5	C
6	D

Plusieurs villages de la Région de Tyr ont des fluctuations différentes par rapport aux autres. Ces communautés particulières sont la source de produits majeurs et, par conséquent, les codes des prix y sont relativement fixés. Ces villages sont cités ci-après, ainsi que les codes des prix des marchandises produites. Leurs codes varient comme ceux des cités-États.



- Altaruk : crodlu (D), inix (D), tissu fin (C).
- Ledopolus (les deux) : armes (D), blé (C).
- Makla : obsidienne (D).
- Ogo : gemmes (D), bois dur (D), plumes (C).
- Point-Salé : sel (D).
- Walis : or (D), cuivre (C).
- Vacillante : marbre (C).

Routes commerciales

Les routes commerciales forment un réseau vital dans toute la Région de Tyr ainsi que sur tout Athas ; ce réseau est d'importance cruciale car, sans lui, le monde serait condamné. Les routes principales permettent aux caravanes d'acheminer la grande majorité des marchandises de cité en cité ; dans le désert aux dunes mouvantes, les caravanes se déplacent d'oasis en oasis.

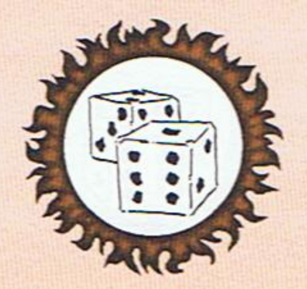
La carte sur les marchandises de la page78 donne toutes les routes commerciales connues de la Région de Tyr ; les traits en continu représentent les routes fréquemment empruntées par les caravanes alors que les traits en pointillés montrent les routes caravanières à travers les terres sauvages vierges.

Les périls

Comme dans d'autres domaines sur Athas, le commerce est une entreprise dangereuse. S'aventurer dans les terres sauvages peuplées d'ennemis et de bandits avides avec un chargement d'objets de valeur peut être considéré par un étranger comme étant de la folie mais des fortunes ont été gagnées et perdues de cette façon. Athas est peuplé de joueurs inconscients qui continuent à risquer leur fortune et leur sécurité dans le commerce. Les règles sur les temps de déplacement sont données dans le *Livret de Règles* de DARK SUN™, page 87. Les indications suivantes peuvent être utilisées pour rendre encore plus vivants les voyages dans les terres sauvages d'Athas.

Il faut noter que les périls décrits ici font partie d'une campagne passionnante pour DARK SUN™. Les aventuriers en train de voyager dans la Région de Tyr subiront des périls qui leur offriront l'occasion de faire du jeu de rôle. Une campagne basée sur le commerce ne devra jamais uniquement se borner à des voyages de cité en cité, résumés par d'austères rapports dénués d'imagination sur les pertes et profits. Athas est un monde dangereux et rude ; le commerce pourra simplement être un moyen de plonger les PJ dans des aventures.





Les pillards

Le désert regorge de personnes violentes, de hors-la-loi, de gens avides et de tous ceux qui ont fait du banditisme et du vol leur raison de vivre. Si le MD décide de rehausser une rencontre ordinaire pour opposer une certaine adversité à ses joueurs, une tribu de pillards peut être utilisée grâce aux indications qui suivent.

De nombreuses et différentes races s'engagent dans le pillage. Les informations suivantes peuvent aider un MD à générer un groupe de pillards et suggèrent des tactiques propres à chaque race. Il faut noter que les nombres donnés pour un groupe de pillards sont ceux correspondants à un groupe de pillards moyen rencontré dans les terres sauvages. De grandes caravanes commerciales pourront être attaquées par toute une tribu ou par plusieurs tribus réunies, à la discrétion du MD. Les pillards n'attaquent jamais quand ils sont surclassés en nombre ; toute attaque de pillards sera une menace conséquente pour la caravane.

Demi-elfes : Les demi-elfes ne s'engagent presque jamais, en tant que groupe, dans le pillage ; ils sont souvent rencontrés dans des groupes mixtes de pillards comme décrits ci-après. Du fait que la plupart des demi-elfes ont grandi parmi les humains, ils peuvent faire partie de groupes de pillards humains. Les combattants demi-elfes ont les caractéristiques moyennes suivantes.

Demi-elfe : Int Moyenne ; AL N ; CA 7 ; VD 12 ; DV 3 ; pv 16 ; TAC0 18 ; #AT 1 ; Dég. 1d6 (lance de fantassin) ; AS — ; DS — ; Tai M ; Mor. 10 ; PX 420.

Demi-géants : Ces êtres à l'attitude changeante forment des communautés ; ils chassent et pillent en groupes, souvent en imitation des bandes d'humains ou d'elfes avec lesquelles ils ont été en contact. Un groupe de pillards demi-géants est composé de 4d10 combattants dirigés par un seul chef de haut niveau. Ces groupes comportent parfois des psionistes ou des chefs de plus haut niveau.

Demi-géant : Int Faible ; AL variable ; CA 10 ; VD 15 ; DV 3 +12 ; pv 30 ; TAC0 17 ; #AT 1 ; Dég. 1d6 +4 (gourdin): AS — ; DS — ; Tai E ; Mor. 11 ; PX 175.

Chef demi-géant : Int Faible ; AL variable ; CA 8 ; VD 15 ; DV 5 +20 ; pv 48 ; TAC0 15 ; #AT 2 ; Dég. 1d6 +4 (x2, gourdin) ; AS — ; DS — ; Tai E ; Mor 12 ; PX 975.

Les demi-géants ont peu de subtilités concernant la tactique ; ils n'en ont d'ailleurs pas besoin car leurs assauts massifs sont très difficiles à arrêter une fois déclenchés. Comme leurs cousins plus grands, ils débutent parfois le combat par une pluie de rochers infligeant 1d10 chacun puis se précipitent tous ensemble au corps à corps dans l'espoir de submerger leur adversaire.

Elfes : Les tribus de pillards elfes sont le fléau du désert athasien. Le féroce environnement a créé une race de redoutables combattants dont la plupart vivent exclusivement en pillant des caravanes ou d'autres tribus elfes. Une tribu elfe tout entière fond souvent sur une cible particulièrement intéressante en un assaut que même les combattants les plus expérimentés ont du mal à stopper.

Un groupe en raid est composé de 3d10 combattants elfes et d'un ou plusieurs champions. Il y aura un chef tous les dix elfes ; tous les groupes peuvent, à la discrétion du MD, être accompagnés de magiciens ou de psionistes.

Combattant elfe : Int Moyenne ; AL CN ; CA 6 ; VD 12 ; DV 1+1 ; pv 6 ; TAC0 20 ; #AT 1 ; Dég. 1d8 +1 (épée longue, 50%) ou 1d6 +1 (arc long, 50%) ; AS — ; DS Surprend les opposants ; Tai M ; Mor. 9 ; PX 420.

Chef elfe : Int Moyenne ; AL CN, CA 6 ; VD 12 ; DV 4 ; pv 20 ; TAC0 17 ; #AT 1 ; Dég. 1d8 +2 (épée longue) ; AS —; DS Surprend les opposants ; Tai M ; Mor. 10 ; PX 975.

Les elfes d'Athas se réjouissent du combat et du chaos. Leurs combattants attaquent soudainement en masse tout en poussant d'effrayants cris de guerre. Les archers sont généralement mélangés à l'infanterie normale et décochent leurs flèches en avançant. Les éclaireurs contournent les flancs alors que les fantassins occupent l'ennemi. Les tactiques elfes sont quelque peu chaotiques mais l'attaque est cohérente grâce au bon moral de leur troupe. Les cibles particulièrement redoutables sont sujettes aux attaques magiques ou psioniques.

Géants : Craints sur tout Athas, les géants (et particulièrement la variété zoocéphale intelligente et querelleuse) pillent souvent les colonies voisines et les caravanes qui passent par leur territoire. Leurs combattants, au nombre de 1d20, sont menés par leur membre le plus capable. Ils n'ont pas d'individus aux caractéristiques inhabituelles.

Les caractéristiques des géants seront données dans le *Bestiaire Monstrueux* de DARK SUN™, *Les Terreurs du Désert*.

Les géants attaquent comme cela est décrit dans le *Journal du Vagabond* de DARK SUN™, souvent en commençant par des jets de rochers infligeant 2d10 de dégâts puis en s'engageant au corps à corps aussi vite que possible. Les géants n'ont ni la patience, ni l'intelligence d'élaborer des plans détaillés ou des tactiques complexes ; leur impressionnante masse et leur incroyable force servent à pallier à toute déficience.

Gith : Ces humanoïdes maléfiques s'abattent sur les carava-



nes sur tout Athas. Plus rusés qu'intelligents, les gith attaquent pour le profit, spécialement quand de riches caravanes sont proches. Ils attaquent aussi apparemment pour le plaisir, appréciant le carnage et la douleur qu'ils provoquent. Comme cela est décrit dans le *Journal du Vagabond*, un groupe de pillards gith est composé de 10d10 membres. Tous les 25 gith (et pas tous les 36 comme il est faussement écrit dans le Journal du Vagabond), il y a en plus un chef à 5 DV ; tous les 50 gith, il y a en plus un chef à 6 DV ; tous les 100 gith ou plus, il y a en plus un chef à 7 DV. Ces chefs ont tous des pouvoirs psioniques équivalents à des psionistes de niveau égal.

Gith : Int Moyenne ; AL CM ; CA 8 ; VD 9 ; DV 3 ; pv 20 ; TAC0 17 ; #AT 1 ou 2 ; Dég. 1d6 -1 (lance de fantassin) ou 1d4 (x2) ; AS Saut ; DS — ; Tai M ; Mor. 12 ; PX 175.

Les gith attaquent en vagues massives, souvent précédées par une attaque psionique de leurs chefs.

Humains : Les humains constituent de très loin les tribus de pillards les plus courantes ; elles ont pu se constituer en fonction des circonstances — esclaves en fuite, vagabonds sans attaches, aventuriers malchanceux ou hors-la-loi — ou peuvent être des tribus nomades pour lesquelles le pillage est un style de vie. Peut importe la raison, les pillards humains sont redoutables.

Un groupe de pillards humains est composé de 10d10 combattants, pouvant inclure 1d6 lieutenants, dirigés par un ou plusieurs capitaines. Des mages et des psionistes accompagnent parfois ces groupes de pillards. Tout ou partie de ces pillards peuvent être montés sur kanks, crodlu ou, chose rare, sur inix.

Combattant humain : G 3 ; AL N ; CA 7 ; VD 12 ; pv 19 ; TAC0 18 ; #AT 1 ; Dég. 1d6 (lance de fantassin) ; PX 65.

Lieutenant humain : G 6 ; AL N ; CA 7 ; VD 12 ; pv 38 ; TAC0 15 ; #AT 1 ; Dég. 1d6 (masse) ; PX 270.

Capitaine humain : G 8 ; AL N ; CA 6 ; VD 12 ; pv 45 ; TAC0 13 ; #AT 3/2 rounds ; Dég. 2d4 (fléau) ; PX 650.

Les tactiques humaines peuvent être variables et subtiles ou rapides et brutales, en fonction du tempérament du commandant. La cavalerie et les troupes armées de projectiles sont souvent utilisées pour désorganiser l'ennemi alors que la force principale des pillards attaque. Embuscades, assauts frontaux et retraites feintes sont courantes. Les tactiques sont aussi nombreuses que les humains peuvent être différents ; les décrire toutes est du domaine de l'impossible.

Mûls : Entraînés spécifiquement pour les combats de gladiateurs, les mûls ne forment jamais de groupes de pillards. Ils peuvent être rencontrés dans des groupes mixtes ou quelquefois dans des groupes d'humains.

Gladiateur mûl : Gl 5 ; AL N ; CA 4 ; VD 12 ; pv 35 ; TAC0 15 ; #AT 1 ; Dég. 1d8 +2 (cimeterre) ; PX 175.

Nains : Les nains athasiens ne pratiquent pas souvent le pillage. Quand ils partent en raid, c'est suite à de graves circonstances, telles que famine, faibles réserves en eau ou extrême pauvreté. A l'occasion, des nains dont le focus implique d'obtenir de grandes quantités de revenus ou de combattre se réunissent et partent en pillage.

Un groupe de pillards nains est typiquement constitué de 3d10 combattants nains sous le commandement d'un ou plusieurs chefs de guerre. Il y aura un sous-chef, ou ***uhrakkus***, tous les dix nains. De grands groupes de pillards se réunissent pour attaquer les grandes caravanes. Ces individus ont les caractéristiques suivantes :

Combattant nain : Int Moyenne ; AL LN ; CA 10 ; VD 6 ; DV 1 ; pv 6 ; TAC0 20 ; #AT 1 ; Dég. 1d6 +1 (gourdin, 50%) ou 1d6 (arc, 50%) ; AS — ; DS Résistances spéciales ; Tai P; Mor. 13 ; PX 175.

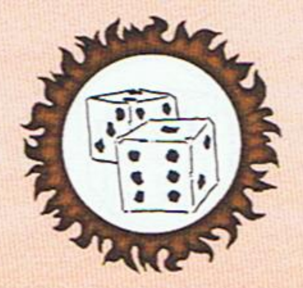
Uhrakkus : Int Moyenne ; AL LN, CA 7 ; VD 6 ; DV 3 ; pv 20 ; TAC0 18 ; #AT 1 ; Dég. 1d6 +3 (gourdin) ; AS – ; DS ésistances spéciales ; Tai P ; Mor. 14 ; PX 975.

Leur mobilité réduite les pousse à préférer les embuscades et les attaques rapprochées sur terrains rocheux ou de montagnes. Un assaut nain commence généralement par de furieuses volées décochées par leurs troupes armées de projectiles. Les fantassins se rapprochent sous couvert du terrain puis se jettent dans un assaut à grande échelle. Ensuite, les troupes armées de projectiles laissent tomber ces armes-là et se joignent à la mêlée. Les nains ont bon moral et combattent bravement ; ils ne sont pas stupides et savent faire retraite s'ils sont en train de perdre.

Petites-gens : Souvent rencontrées dans les montagnes et dans les jungles de la chaîne de montagnes, les tribus de petites-gens se réunissent parfois et descendent de leurs demeures élevées pour piller villages et caravanes. Ces groupes sont tout aussi sauvages et assoiffés de sang que ce qui se dit sur les petites-gens athasiens. Ces bandes sont composées de 3d10 combattants dirigés par un chef chasseur pour chaque tranche de 10 petites-gens. Des raids plus importants, impliquant parfois des tribus entières, sont monnaie courante.

Petit-homme : Int Haute ; AL LN ; CA 7 ; VD 6 ; DV 1 ; pv 6 ; TAC0 20 ; #AT 1 ; Dég. 1d4 (dague) ; 1d6 (lance de fantassin), 1d6 (arc court) ou 1d4 (sarbacane + poison) ; PX 375.

Chef chasseur petit-homme : Int Haute ; AL LN ; CA 7 ;



VD 6 ; DV 3 ; pv 18 ; TAC0 18 ; #AT 1 ; Dég. 1d6 (gourdin) ; PX 270.

Les tactiques des pillards petites-gens sont similaires à leurs embuscades et à leurs attaques dans la jungle. Ils laissent leurs ennemis entrer dans un col ou dans un défilé étroit ou sur un terrain identique (parfois en feignant la retraite d'un petit groupe de pillards pour y attirer l'ennemi). Une fois au bon endroit, des petites-gens embusqués armés d'arcs, de lances de fantassins et de sarbacanes à dards empoisonnés font pleuvoir des volées de projectiles sur leurs victimes. Le combat rapproché n'est utilisé qu'en assaut final lorsque l'ennemi est clairement battu ou pour empêcher les adversaires de s'enfuir.

Thri-kreen : Sautant sauvagement par-dessus les dunes, le soleil se réfléchissant sur leur chitine polie, tout en faisant tournoyer leurs armes ou en frappant avec leurs terribles griffes, la vision de pillards thri-kreen est l'une des choses les plus redoutées qu'un voyageur du désert puisse contempler.

Les raids de thri-kreen sont rarement menés pour le butin matériel — la plupart des tribus de guerriers-mantes n'ont que peu d'intérêts dans les caravanes normales. Ils partent en raid pour la nourriture ; bien que les êtres intelligents ne soient pas leurs proies favorites, les races majeures subissent souvent leurs attaques lorsque leurs stocks de nourriture habituelle sont à la baisse. L'elfe est considéré comme une friandise ; les affrontements entre les deux races sont violents et sans merci.

Un groupe de thri-kreen est composé de 2d12 membres dont les caractéristiques sont données ci-après. La plupart des thri-kreen sauvages se conforment à ce profil mais des chefs exceptionnels aux dés de vie supplémentaires et aux capacités plus grandes ne sont pas inconnus.

Thri-kreen adulte mûr : Int Élevée ; AL CN ; CA 5 ; VD 18; DV 6 +3 ; pv 36 ; TAC0 13 ; #AT 5 ou 3 ; Dég. 1d4 (x4)/1d4 +1 ou 2d4 (x2)/1d4 +1 ; AS Paralysie ; DS Esquive les projectiles (sur 9+) ; Tai M ; Mor. 12 ; PX 3.000.

Thri-kreen adulte : Int Élevée ; AL CN ; CA 5 ; VD 18 ; DV 5 +3 ; pv 31 ; TAC0 15 ; #AT 5 ou 3 ; Dég. 1d4 (x4)/1d4 +1 ou 2d4 (x2)/1d4 +1 ; AS Paralysie ; DS Esquive les projectiles (sur 9+) ; Tai M ; Mor. 12 ; PX 2.000.

Thri-kreen jeune adulte : Int Élevée ; AL CN ; CA 5 ; VD 18 ; DV 4 +3 ; pv 25 ; TAC0 15 ; #AT 5 ou 3 ; Dég. 1d4 (x4)/1d4 +1 ou 2d4 (x2)/1d4 +1 ; AS — ; DS — ; Tai M ; Mor. 11 ; PX 975.

Les thri-kreen attaquent en deux lignes. La première, constituée principalement d'adultes mûrs et de quelques adultes, lance ses redoutables chatkchas en cristal pour désorganiser les adversaires. Chaque chatkcha inflige 1d6+2 de dégâts ;





elle revient au lanceur si elle loupe sa cible. La deuxième ligne, composée d'adultes et de jeunes adultes armés de gythkas ou de leur formidable armement naturel, saute par-dessus la première ligne pour retomber parmi leurs adversaires surpris et confus.

Groupes mixtes : De nombreuses bandes de criminels, d'esclaves en fuite ou de pillards mercenaires errent dans le désert. Désespérés et violents, ces groupes mixtes sont constitués d'un ramassis de races, parfois comprenant même des membres aussi bizarres que des gith, des belgoï et des anakores. Ces bandes sont constituées normalement de 10d10 membres et peuvent comprendre toutes les races décrites ci-dessus.

Le Climat

Le désert est un lieu de contrastes, l'un des plus rudes environnements jamais imaginés. La mortelle chaleur de la journée est opposée aux conditions proches du gel lors de la nuit ; les vents brûlants font rage parmi les dunes dans la journée, érodant la pierre et abrasant la peau et la chair. Les indications qui suivent peuvent aider le MD à résoudre rapidement ces situations si elles surviennent.

Températures élevées : La plupart des races athasiennes y sont habituées, ce qui se traduit par leur Constitution moyenne plus élevée. Lorsque de telles températures sont rencontrées, les personnages doivent effectuer un jet de Constitution une fois par heure, ajusté par le modificateur de températures donné par le tableau suivante.

	Non protégé		Protégé	
Températures (en °C)	**Con**	**Dég.**	**Con**	**Dég.**
29-31	0	1	—	—
32-34	0	1	0	1
35-37	-1	1d2	0	1
38-40	-2	1d3	0	1d2
41-43	-3	1d3	0	1d2
44-46	-4	1d4	0	1d3
47-49	-5	1d4	0	1d3
50+	-6	1d6	-1	1d4

Lorsque des températures élevées sont rencontrées, localisez la colonne appropriée en fonction de la protection du personnage. Un PJ non protégé est quelqu'un qui porte des vêtements normaux ou moins, n'ayant pris aucune mesure pour se protéger de la chaleur. Un personnage protégé est quelqu'un qui porte une robe, un couvre-chef ou d'autres vêtements adaptés aux terres sauvages. Ensuite, recherchez la température en question dans la colonne la plus à gauche.

Con : Cette colonne indique le modificateur au jet de Constitution du PJ. Un "—" indique qu'aucun jet n'est à réaliser.

Dég. : Cette colonne donne les dégâts encourus par le PJ ayant raté son jet de Constitution.

Vents violents : Le vent peut désorganiser le voyage et le combat. Il crée de violentes tempêtes de sable qui peuvent ronger les armures, endommager l'équipement et provoquer des blessures. Par vents violents, utilisez la table suivante pour déterminer les effets sur le combat et le déplacement.

Vitesse du vent en km/h	Combat avec projectiles	Combat en mêlée	Mouvement face au vent
0-16	—	—	—
17-32	0/-1/-2/-3	—	—
33-48	-1/-2/-3/xx	-1	2/3
49-72	-2/-4/xx/xx	-2	2/3
73-127	-4/-6/xx/xx	-4	1/3
128+	xx/xx/xx/xx	-8	1/3

Combat avec projectiles : Cette colonne donne les malus aux jets d'attaque par projectiles à bout portant, à portées courte, moyenne et longue. "xx" signifie qu'il n'est pas possible de combattre par projectiles à cette portée.

Combat en mêlée : Cette colonne donne les malus s'appliquant lors de combats au corps à corps. Ce malus est cumulatif avec les effets du sable tourbillonnant, etc. (cf. "Tempête de sable").

Mouvement face au vent : Cette colonne donne les fractions du déplacement normal qu'il est possible d'effectuer contre le vent. Les déplacements perpendiculairement au vent s'effectuent au rythme immédiatement supérieur alors que le mouvement sous le vent reste inchangé.

Tempête de sable : Tout personnage dont les yeux ne sont pas protégés est temporairement aveuglé sur un jet de 1 sur 1d6. Il est partiellement aveuglé sur un jet de 2 ou 3. Les attaques effectuées sur un personnage aveuglé se font avec un bonus de +4 ; celles sur un adversaire partiellement aveuglé bénéficient d'un bonus de +2.

Un personnage aveuglé se déplace au tiers de la norme et ne peut pas attaquer. Un personnage partiellement aveuglé se déplace aux deux tiers de la norme et attaque avec un malus de -2. Ces effets sont cumulatifs aux malus dus à la vitesse du vent.



Les rivaux commerciaux

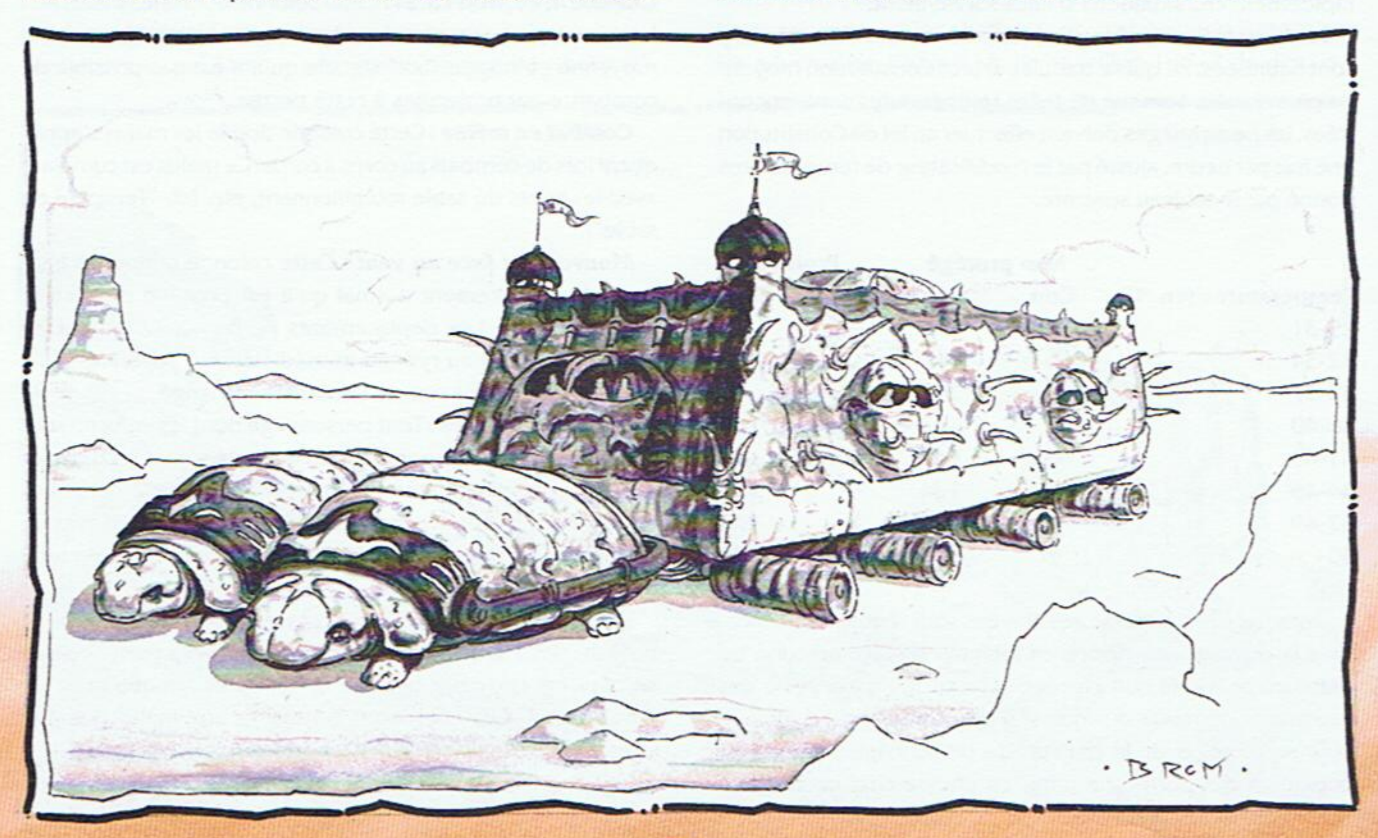
Si les monstres, les pillards et les périls du désert sont terribles, ils sont estompés par les vrais ennemis de la nouvelle maison — les autres maisons marchandes. Les maisons mineures ne peuvent se permettre de voir la compétition se développer ; de nombreuses maisons dynastiques aiment étouffer dans l'œuf les rivaux potentiels avant qu'ils n'aient pu suffisamment croître pour constituer une menace. Plusieurs tactiques sont utilisées par ces maisons pour décourager ou détruire les concurrents.

Accords : Préférés par les maisons les moins vicieuses, telles que la Maison Wavir, les accords sont des traités ou des conventions verbales entre maisons garantissant qu'elles ne s'affronteront pas directement. Cela peut signifier que les maisons mineures ne transporteront pas certaines marchandises ou qu'elles éviteront les cités où les maisons majeures ont le monopole ou le contrôle de la plus grande partie du commerce.

Les maisons mineures s'en tiennent généralement à ces accords passés avec des maisons plus importantes car la règle tacite dans ce genre de relations est que quiconque la viole devient une proie de choix. Les maisons mineures passant de tels accords entre elles tentent cependant de les contourner ; les personnages ayant fait un tel arrangement devront se méfier des cosignataires.

Menaces : Des avertissements d'événements fâcheux proférés à l'encontre d'une maison mineure en compétition parmi les meilleures sont monnaie courante. Ces menaces peuvent être souvent ignorées car elles proviennent souvent d'autres maisons mineures trop petites pour les appliquer. De temps en temps, de plus grandes maisons envoient cependant de tels avertissements, espérant dissuader les rivaux entreprenants. Les ignorer peut se révéler dangereux.

Extorsion : De nombreuses maisons, en particulier la Maison Tsalaxa de Draj, se sont spécialisées dans la récupération de preuves sur des activités embarrassantes ou illégales entreprises par leurs rivaux. Des concessions peuvent ainsi être obtenues. Faire de la contrebande, s'associer avec des criminels, posséder des livres de sorts ou des éléments de sort — tout cela peut être utilisé contre une maison ennemie. Menacer de révéler cela aux autorités peut faire quitter la cité à la maison incriminée, peut la persuader de cesser certaines



activités commerciales ou peut la forcer à abandonner l'exploitation d'une route caravanière lucrative. L'extorsion est généralement utilisée contre d'autres maisons dynastiques marchandes ou contre des maisons trop importantes ou trop influentes à affronter de face.

Infiltration : Cette méthode particulièrement vicieuse, préférée par les maisons subtiles telles que les Maisons Inika et Wavir, a pour objet d'implanter des gardes ou des conducteurs dans une caravane ennemie. Ces personnes, généralement des agents confirmés de bon statut, feront tout leur possible pour saboter la caravane — souilleront les marchandises, libéreront les animaux de bât ou de monte, endommageront les véhicules et élimineront même secrètement certains membres importants de la caravane.

Rapt : Moyen de persuasion des plus efficaces utilisé contre des opposants ayant de la famille ou des amis proches, le rapt est généralement accompagné d'une demande de rançon ou de l'arrêt de certaines activités commerciales. Parfois les ravisseurs gardent leurs victimes pendant longtemps afin de s'assurer que leurs opposants obtempéreront. Certaines maisons, telles que la militariste Maison Stel, considèrent le rapt et toute autre voie de fait comme faisant partie des affaires et restent impassibles.

Meurtre : L'assassinat de membres notables d'une maison rivale est une action ultime ; certaines maisons sans scrupule, telles que la Maison Tsalaxa, n'hésitent pas à s'en servir. Le meurtre d'un patriarche ou d'une matriarche est en général une tâche difficile mais la disparition d'un agent éminent ou d'un membre de la famille rivale est souvent comparativement simple. De tels actes déclarent fréquemment les hostilités d'une guerre commerciale majeure.

Assaut généralisé : Les guerres commerciales à grande échelle sont rares car la plupart des maisons marchandes les considèrent comme mauvaises pour les affaires. De ce point de vue, elles ont raison mais les guerres se produisent quand même. Les pillages, les pillages de représailles, les assauts sur des avant-postes, le rapt, le meurtre, le vol, l'intrigue — tout cela se produit lors de guerres commerciales, pouvant durer des années si elles se produisent entre maisons marchandes majeures. Certaines maisons, telles que les Maisons Tsalaxa et Wavir, se sont affrontées lors de guerres commerciales de faible étendue pendant des années, aucune des deux n'ayant été capable de réunir suffisamment de ressources pour détruire l'autre.

Les guerres commerciales sont intéressantes pour les aventuriers, les mercenaires, les espions, les magiciens, les psionistes et les voleurs ; tout personnage-joueur pourra pratiquement trouver un emploi dans l'un des deux camps.

Les rois-sorciers

Les rois-sorciers et leurs arkhontes traitent les négociants par un mélange de mécontentement, de tolérance, de pragmatisme et de résignation. Même le roi-sorcier le plus maléfique et le plus insensible sait que le commerce est vital pour que sa cité continue d'exister ; ils savent également que les maisons marchandes ont le monopole du commerce. Les négociants sont donc traités avec un dédain détaché mais ils ont le droit de pratiquer leurs activités sans trop d'interférences.

Les membres d'une maison dynastique marchande renoncent à toute citoyenneté et le code marchand interdit toute participation en politique. Pour cette raison, la plupart des rois-sorciers ne considèrent pas les négociants comme une menace. Ils sont peu tolérants, cependant, face à la fraude et à toute autre activité illégale. Ils n'hésitent pas à arrêter et à exécuter quiconque — négociant ou non — commet ces crimes.

Les négociants obéissent généralement aux lois de leur cité de résidence ; si ce n'est pas le cas, ils sont très prudents pour ne pas se faire attraper. Ceux qui contournent la loi ou qui abusent d'une manière flagrante de leur statut de négociant se retrouvent confrontés à de sérieux problèmes avec les arkhontes.

De nombreuses lois peuvent être appliquées pour faire enrager les négociants qui agacent les rois-sorciers. La plus efficace de ces lois est la loi sur la Potentielle Utilisation. Bien que de nombreux articles normaux (les plumes, le cuivre, la cire, le charbon, etc.) puissent aussi fonctionner comme éléments de sort, les vendre comme articles ordinaires est parfaitement légal. Les vendre afin qu'ils puissent être utilisés dans des sorts est cependant strictement illégal.

Bien sûr, hormis les psioniques, il n'existe aucun moyen de prouver d'une manière concluante que les articles vendus doivent servir à une utilisation magique ; la parole des arkhontes, dans ce cas, fait généralement foi. Les négociants des maisons mineures peuvent être incarcérés ou chassés de la cité sans crainte de représailles de la part des autres maisons marchandes majeures (qui parfois ont tendance à coopérer dans de telles situations afin de disposer des rivaux) ; par contre, les négociants des maisons dynastiques marchandes reçoivent seulement un avertissement. Ces avertissements sont donnés par les arkhontes ou les rois-sorciers principalement pour rappeler aux maisons marchandes majeures que ce sont eux qui dirigent.

Une caravane de la Maison Inika

La réputation de la Maison Inika s'est forgée sur l'acheminement rapide des marchandises ; ses caravanes sont conçues dans la certitude que la vitesse est la meilleure des défenses.

Dans ce but, elles sont typiques des caravanes légères, se déplaçant rapidement, utilisées pour le transport de petits chargements de valeur tels que les épices, les plumes, la soie, les objets d'art, etc.

1) ***Eclaireurs :*** La Maison Inika emploie des rôdeurs elfes en tant qu'éclaireurs à pied qui préviennent la caravane des dangers potentiels et, à l'occasion, des embuscades ennemies. Ils sont vêtus d'ocre, de jaune, d'orange et de couleurs similaires rappelant le désert.

Eclaireur elfe (6-12) : R3 ; AL N ; CA 7 ; VD 12 ; pv 20 ; TAC0 18 ; #AT 1 ; Dég. 1d8 -1 (épée longue en os), 1d8 (arc long) ; Mor. 13.

2) ***Cavalerie sur crodlu :*** Force mixte d'éclaireurs et de frappe, les cavaliers sur crodlu renforcent les fantassins elfes. Ils aident lors des combats et recherchent ce qui aurait pu échapper aux elfes. Ces cavaliers préfèrent garder leurs distances par rapport aux forces ennemies, les harassant avec leurs tirs de soutien à longue distance ; si nécessaire, ils chargeront et s'engageront au corps à corps.

Cavalier sur crodlu (6-10) : G 5 ; AL N ; CA 4 ; VD 12 ; pv 27 ; TAC0 16 ; #AT 1 ; Dég. 1d6 (lance légère), 1d6 (arc court) ; Mor. 14.

Crodlu (6-10) : Int Animale ; AL N ; CA 4 ; VD 24 ; DV 4 +4 ; pv 22 ; TAC0 15 ; #AT 5 ; Dég. 1d8/1d4 (x2)/1d6 (x2) ; AS Saisie ; DS — ; Tai G ; Mor. 6 ; PX 420.

3) ***Cavalerie sur kanks :*** Cette force montée plus lente n'accompagne pas toujours les caravanes. Les kanks font de moins bonnes montures de cavalerie que les crodlu à cause de leur mobilité plus faible. Ils sont donc typiquement utilisés comme animaux de bât ; quelquefois deux kanks sont attachés ensemble et menés un seul cavalier. S'ils sont menacés, kanks et cavaliers combattent mais ce ne sont pas des troupes de première ligne. Les caravanes particulièrement légères sont constituées de grands nombres de kanks de bât et de peu ou pas d'inix.

Cavalier sur kank (5-10) : G 3 ; AL N ; CA 8 ; VD 12 ; pv 15 ; TAC0 18 ; #AT 1 ; Dég. 1d6 -1 (épée courte en os) ; Mor. 12.

Kank (5-10) : Int Animale ; AL N ; CA 5 ; VD 15 ; DV 2 ; pv 10 ; TAC0 19 ; #AT 1 ; Dég. 1d6 ; AS — ; DS — ; Tai G ; Mor. 14 ; PX 35.

4) ***Inix :*** Ces grosses créatures transportent sur leur dos le lourd chargement de la caravane ; ils ne tirent jamais de chariots. Leurs conducteurs sont armés mais, lors des situations désespérées, ils ont l'ordre de se disperser dans le désert ; ils se regroupent plus tard grâce à l'aide des éclaireurs elfes et de la cavalerie sur crodlu.

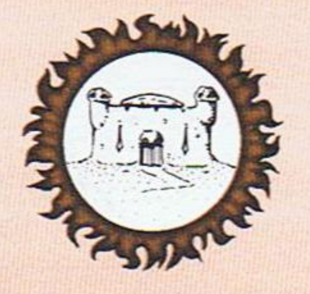
Conducteur d'inix (6-12) : G 3 ; AL N ; CA 8 ; VD 12 ; pv 15 ; TAC0 18 ; #AT 1 ; Dég. 1d6 -1 (épée courte en os), 1d6 (arc court) ; Mor. 13.

Inix (2-6) : Int Animale ; AL N ; CA 6 ; VD 15 ; DV 6 ; pv 30 ; TAC0 15 ; #AT 2 ; Dég. 1d6/1d8 ; AS Ecrasement ; DS — ; Tai E ; Mor. 12 ; PX 650.

5) ***Maître de caravane :*** Le maître est la personne qui a le commandement de toute la caravane. C'est généralement un négociant de niveau moyen à élevé. Il opère depuis un palanquin monté sur un inix ou, si la vitesse est de mise, depuis un crodlu ou un kank. Dans les caravanes de la Maison Inika, le maître de caravane est souvent accompagné d'au moins deux gardes du corps mûls.

Maître de caravane : N 8 ; AL N ; CA 6 ; VD 12 ; pv 32 ; TAC0 17 ; #AT 1 ; Dég. 1d8 (cimeterre) ; Mor. 15.

Garde du corps mûl (2-8) : Gl 8 ; AL N ; CA 5 ; VD 12 ; pv 55 ; TAC0 13 ; #AT 3/2 rounds ; Dég. 1d6 +1 (masse en os) ; Mor. 14.



Une caravane de la Maison Inika



Une caravane de la Maison Inika

Marchandises

Fer
Cuivre
Argent
Or
Bois
Tissu
Soie
Esclaves
Bétail
Obsidienne
Blé
Riz
Sel
Eau
Epices
Chanvre

Carte des Routes Commerciales

Ogo
Makla
Urik
Raam
Draj
Tyr
Source d'Argent
Mer Pulvérulente
Nibenay
Gulg
Altaruk
La Cordillère
Point-Salé
le Bassin de Grak
Ledopolus N.
Ledopolus S.
l'Oasis Perdue
Walls
Balic

Une caravane lourde

Ces caravanes, populaires parmi les maisons qui acheminent de grosses cargaisons ou des esclaves, sont grandes, se déplacent lentement et sont sévèrement gardées. Les caravanes lourdes sont le plus souvent rencontrées sur les routes ou sur les routes caravanières bien établies.

1) ***Escorteurs :*** Ces éclaireurs sont montés sur crodlu. Ils doivent être rapides, vigilants et sans pitié. Généralement, ils servent à localiser et à engager l'ennemi alors que les gardes et la troupe dans les chariots en arrière peuvent être amenés au combat.

Cavalier sur crodlu (10-20) : G 6 ; AL N ; CA 4 ; VD 12 ; pv 35 ; TACO 15 ; #AT 1 ; Dég. 1d6 (lance légère), 1d6 (masse), 1d6 (arc court) ; Mor. 14.

Crodlu (10-20) : Int Animale ; AL N ; CA 4 ; VD 24 ; DV 4 +4 ; pv 21 ; TACO 15 ; #AT 5 ; Dég. 1d8/1d4 (x2)/1d6 (x2) ; AS Saisie ; DS — ; Tai G ; Mor. 6 ; PX 420.

2) ***Gardes :*** Marchant à l'avant, à l'arrière et de chaque côté de la caravane, ces gardes peuvent être de toute race. Ce sont des professionnels disciplinés.

Garde de caravane (20-40) : G 5 ; AL N ; CA 4 ; VD 12 ; pv 31 ; TACO 16 ; #AT 1 ; Dég. 1d10 (hallebarde), 1d6 (lance de fantassin) ; Mor. 14.

3) ***Inix :*** Ils servent de bêtes de somme ou de plates-formes de combat. Lors des missions particulièrement dangereuses, ils sont hérissés de balistes et chacun d'eux porte douze archers au maximum.

Archer (24-48) : G 3 ; AL N ; CA 8 ; VD 12 ; pv 17 ; TACO 18 ; #AT 1 ; Dég. 1d6 (arc court), 1d6 (lance de fantassin) ; Mor. 12.

Inix (6-12) : Int Animale ; AL N ; CA 6 ; VD 15 ; DV 6 ; pv 30 ; TACO 15 ; #AT 2 ; Dég. 1d6/1d8 ; AS Ecrasement ; DS — ; Tai E ; Mor. 12 ; PX 650.

4) ***Mekillots :*** Ces énormes et redoutables animaux domestiques servent de bêtes de somme ou tirent les chariots de la caravane. Comme les inix, ils peuvent servir de plates-formes de combat, pouvant porter jusqu'à vingt-cinq archers.

Mekillot (1-4) : Int Animale ; AL N ; CA 7/9 (ventre) ; VD 9 ; DV 11 ; pv 63 ; TACO 9 ; #AT 1 ; Dég. 1d6 ; AS Gobage ou écrasement ; DS — ; Tai Gi ; Mor. 14 ; PX 6.000.

5) ***Chariots :*** Toutes sortes de chariots sont utilisées dans ce type de caravanes. Des chariots couverts sont utilisés pour transporter les esclaves ou les denrées périssables alors que les chariots découverts, moins chers, transportent les tonneaux, les marchandises séchées, les métaux précieux, le minerai, etc. Cent soldats maximum peuvent tenir dans un grand chariot. Les chariots sont dirigés par un ou deux conducteurs ; ceux qui servent au transport des esclaves abritent aussi plusieurs gardes et un maître des esclaves mûl.

Conducteur (2-12) : G 1 ; AL N ; CA 8 ; VD 12 ; pv 6 ; TACO 20 ; #AT 1 ; Dég. 1d4 (dague) ; Mor. 11.

Soldat (10-100) : G 5 ; AL N ; CA 7 ; VD 12 ; pv 27 ; TACO 16 ; #AT 1 ; Dég. 1d6 (arc court), 1d6 (lance de fantassin) ; Mor. 13.

Maître des esclaves mûl (1-6) : Gl 8 ; AL N ; VD 12 ; pv 60 ; TACO 13 ; #AT 3/2 rounds ; Dég. 1d4 (fouet), 1d6 -1 (épée courte en os) ; Mor. 14.

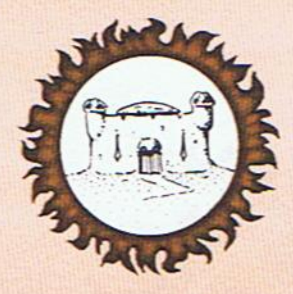
6) ***Maître de caravane :*** Le maître d'une telle caravane est bien gardé ; il dispose d'au moins douze combattants d'élite mûls ou humains personnellement assignés à sa sécurité. Il voyage soit dans un chariot personnel, soit sur son propre mekillot.

Maître de caravane : N 8 ; AL N ; CA 6 ; VD 12 ; pv 29 ; TACO 17 ; #AT 1 ; Dég. 1d8 (cimeterre) ; Mor. 16.

Gardes du corps (6-12) : Gl 8 ; AL N ; CA 5 ; VD 12 ; pv 56 ; TACO 13 ; #AT 3/2 rounds ; Dég. 1d6 +1 (masse en os) ; Mor. 14.

7) ***Colonne d'esclaves :*** S'étirant derrière la caravane d'esclaves, cette pathétique colonne de malheureuses victimes enchaînées est surveillée par de nombreux gardes et maîtres d'esclaves mûls (utilisez les caractéristiques précédentes). Bien sûr, cette colonne n'a pas lieu d'exister si ce n'est pas une caravane d'esclaves. Certaines caravanes transportent les esclaves entassés dans des chariots couverts étouffants.

Esclave (20-200) : G 1 ; AL N ; CA 10 ; VD 12 ; pv 4 ; TACO 20 ; #AT 1 ; Dég. 1d4 ; Mor. 9.



Une caravane lourde

Un marché elfe

Les indications données ci-après sont des détails génériques qui changeront en fonction du site d'implantation du marché elfe. Par exemple, certaines cités y ont un poste de garde, d'autres pas. Le MD devra effectuer les ajustements nécessaires.

1) ***Remparts de la cité :*** La construction de l'enceinte extérieure varie d'une cité à l'autre. Dans Gulg, par exemple, elle est en épais buissons d'épineux. Quelle que soit la nature des remparts, des soldats, des arkhontes et des psionistes les patrouillent toujours. Les propres magiciens et psionistes de la tribu Eauclaire sont également sur le qui-vive, prêts en un instant à prévenir leurs compatriotes elfes de l'approche d'agents du roi-sorcier.

Soldat (2-20) : G 1 ; AL N ; CA 7 ; VD 12 ; pv 4 ; TAC0 20 ; #AT 1 ; Dég. 1d6 (lance de fantassin à la pointe en pierre) ; Mor. 11.

Arkhonte (1-8) : A 3 ; AL NM ; CA 6 ; VD 12 ; pv 13 ; TAC0 20 ; #AT 1 ; Dég. 1d6 -1 (masse en pierre) ; Sorts — 1 1er, 1 2ème ; Mor. 13.

Psioniste (1-2) : Ps 5 ; AL NM ; CA 8 ; VD 12 ; pv 17 ; TAC0 18 ; #AT 1 ; Dég. 1d4 -1 (dague en os ou en pierre) ; Pouvoirs psioniques — 2 Disciplines, 3 Sciences, 10 Dévotions, 3 Modes de défense ; Mor. 12.

2) ***Portes de la cité :*** Dans la plupart des cités, les portes sont tous les jours ouvertes à l'aube et fermées au crépuscule. Bien que quitter la cité de nuit soit officiellement interdit, de nombreux citoyens, voire des gardes, se glissent par les poternes à côté des portes principales pour profiter des divertissements de la soirée dans le marché elfe.

3) ***Route :*** Les voyageurs passent par cette route pour entrer dans la cité. Le marché elfe est placé de telle manière qu'il attire leur attention.

4) ***Poste de garde :*** Cette petite forteresse garde, paraît-il, les abords de la cité mais elle ne sert pas en réalité à grand-chose. Douze gardes l'occupent (mêmes caractéristiques qu'en 1), souvent en sanction disciplinaire. Ces gardes se glissent souvent dans le marché elfe pour y savourer quelques divertissements.

5) ***Campement elfe :*** L'espace vital des elfes de la tribu Eauclaire consiste en une vaste étendue de tentes en lin et de soies colorées. L'activité y est permanente — un peu partout on y voit des elfes aller et venir, on y entend des sons de conversations et on y sent des odeurs de cuisine.

• 5a) Gardes : Vêtus de manière discrète, ces gardes d'élite sont difficilement repérables parmi les autres elfes Eauclaire. Si des troubles se produisent, les gardes arriveront rapidement et s'occuperont des fauteurs de trouble avec les moyens qu'ils considéreront comme appropriés.

Combattant d'élite (2-12) : G 8 ; AL CB ; CA 7 ; VD 12 ; pv 59 ; TAC0 13 ; #AT 3/2 rounds ; Dég. 1d8 +2 (épée longue en os) ; Mor. 16.

Magicien d'élite (1-2) : Pv 8 ; AL CB ; CA 10 ; VD 12 ; pv 22 ; TAC0 18 ; #AT 1 ; Dég. 1d4 -1 (dague en os) ; Sorts — 4 1er, 3 2ème, 3 3ème, 2 4ème ; Mor. 16.

• 5b Enclos : Les kanks, les crodlu et les autres bêtes y sont parqués et soignés. Les elfes y acceptent les animaux d'étrangers pour un petit prix — 1 pc par jour par kank ou crodlu, 1 pa par jour par inix et 10 pa par jour par mekillot. Le maître des écuries, Arien Coursable, est une mine d'informations en ce qui concerne les ragots, les renseignements et, pour ceux en qui il a confiance, la contrebande. Il dirige huit serviteurs.

Egalement dans un espace spécial de l'enclos interdit à quiconque sauf à leur cavalier se trouvent les douze pterrax de la tribu. Vicieuses et agressives, ces créatures attaqueront quiconque s'en approchera à l'exception de leur cavalier.

Arien Coursable : G 6 ; AL CB ; CA 10 ; VD 12 ; pv 42 ; TAC0 15 ; #AT 1 ; Dég. 1d4 (dague en acier).

Serviteur (8) : G 1 ; AL NB ; CA 10 ; VD 12 ; pv 5 ; TAC0 20 ; #AT 1 ; Dég. 1d4 -1 (dague en os) ; Mor. 12.

Pterrax (12) : Int Animale ; AL N ; CA 7. ; VD Vl 12 ; DV 5 ; pv 30 ; TAC0 15 ; #AT 3 ; Dég. 1d8 (x2)/2d6 ; AS Psioniques ; DS — ; Tai G ; Mor. 9 ; PX 420.

• 5c) Tentes d'habitation : Les elfes Eauclaire ordinaires vivent dans ces tentes. Ils sont regroupés par clan mais leurs occupants se mélangent librement. Le décor et les activités de chaque clan dépendent de leurs occupants. Les tentes des Mâchefer sont gris acier et des sons métalliques s'y font entendre ; celles des Tissechant sont dans de douces teintes bleues et vertes et de plaisantes mélodies remplissent l'air. Chaque clan possède plusieurs objets magiques puissants, conservés sous bonne garde dans la tente du chef de clan.

Elfe Eauclaire (30-300) : G 1 ; AL NB ou CB ; CA 8 ou 10 ; VD 12 ; pv 6 ; TAC0 20 ; #AT 1 ; Dég. 1d4 -1 (dague en os) ou 1d8 -1 (épée longue en pierre) ; Mor. 14.

• 5d) Tente du chef : La chef Jentil Mâchefer y vit avec son époux, Kamnys Grisétoile, et leur fils, Osar. Leur garde est composée de combattants d'élite et de magiciens d'élite (mêmes caractéristiques qu'en 5a) ; cette garde est indiscernable des nombreux servants de Jentil avec lesquels elle se mélange. Les quartiers personnels de Jentil sont garnis d'une débauche de soie ; la rumeur dit qu'ils contiendraient de nombreux trésors et plusieurs objets magiques rares. La



Plan d'un marché elfe

échelle : 1 carré = 3 m

3 4 6s

5f 5d 5a 6r 6a 6p

5e 6q

5a 6o 6n

6m 6l

5c 5b 6k 6j

5a 6i 6h

5c 6f

6g 6a

5a 6d 6e 6c

6b

I 2 I

rumeur dit aussi qu'il est impossible d'y voler quoi que ce soit ; les représailles sont terribles et rapides envers quiconque aurait réussi à dérober quelque chose.

Jentil Mâchefer : Ps 18/Pv 17 ; AL NB ; CA 6 ; VD 12 ; pv 49 ; TAC0 12 ; #AT 1 ; Dég. 1d6 (hachette) ; Sorts — 5 1er, 5 2ème, 5 3ème, 5 4ème, 5 5ème, 3 6ème, 3 7ème, 2 8ème; Pouvoirs psioniques — 6 Disciplines, 9 Sciences, 23 Dévotions, 5 Modes de défense.

Kamnys Grisétoile : G 10 ; AL NB ; CA 8 ; VD 12 ; pv 67 ; TAC0 11 ; #AT 3/2 rounds ; Dég. 1d8 +3 (épée longue en bronze).

Osar : G 2 ; AL NB ; CA 10 ; VD 12 ; pv 10 ; TAC0 19 ; #AT 1 ; Dég. 1d6 (lance de fantassin à la pointe en pierre).

• 5e) Le palais de la soie : Cette grande tente chatoyante, divisée en de nombreuses pièces individuelles, est ouverte au public, elfe ou non. Dans la journée, nourriture et boissons y sont servies ; de nuit, les liqueurs coulent librement et des divertissements y sont proposés. Le jeu, la lutte, la dance, la musique, les jeux d'adresse et la concrétisation d'arrangements illégaux faits durant la journée — tout cela se passe à l'intérieur de ce luxueux palais.

La maîtresse des lieux, Ruhola Dressefeu, préside dans ce palais ; elle est assistée par de nombreux serviteurs et par ses deux videurs nains de Ledopolus, Haï et Kov. Parmi les divertissements proposés, se produisent la légendaire barde elfe Shimian Tissechant, la danseuse Areela Mâchefer — d'une beauté inégalée et célèbre pour sa danse des quatre sabres — et l'acrobate Miraz Chevauchevent.

Ruhola Dressefeu : M 9 ; AL CN ; CA 10 ; VD 12 ; pv 22 ; TAC0 18 ; #AT 1 ; Dég. 1d4 -1 (coutelas en os) ; Sorts — 4 1er, 3 2ème, 3 3ème, 2 4ème, 1 5ème.

Haï : G 7 ; AL N ; CA 5 ; VD 9 ; pv 42 ; TAC0 14 ; #AT 3/2 rounds ; Dég. 1d6 +2 (fléau en pierre).

Kov : G 8 ; AL N ; CA 6 ; VD 9 ; pv 46 ; TAC0 13 ; #AT 3/2 rounds ; Dég. 2d4 +1 (étoile du matin en pierre).

Shimian Tissechant : B 12 ; AL NB ; CA 10 ; VD 12 ; pv 48 ; TAC0 15 ; #AT 1 ; Dég. 1d8 (épée longue en obsidienne) ; Sorts — 3 1er, 3 2ème, 3 3ème, 2 4ème.

Areela Mâchefer : V 11 ; AL CN ; CA 10 ; VD 12 ; pv 45 ; TAC0 15 ; #AT 1 ; Dég. 1d4 (coutelas en acier).

Miraz Chevauchevent : V 10 ; AL CB ; CA 10 ; VD 12 ; pv 38 ; TAC0 16 ; #AT 1 ; Dég. 1d4 -1 (dague en os).

• 5f) Tente du magicien : Galadin Eclair, vénérable magicien et chef de clan, vit ici. Il lui arrive de recevoir des membres de la tribu et des étrangers méritants. Son identité est, bien sûr, gardée secrète à cause des arkhontes ; les rares arkhontes qui le connaissent le laissent faire de peur de s'attirer les foudres de la tribu Eauclaire. Bien que l'âgé préservateur semble vivre seul, une armée de serviteurs invisibles et de créatures d'outreplan conjurées pourvoit à son bien être ; il vit dans un grand luxe. Certains de ses servants ont pour mission de garder sa grande collection d'objets magiques et d'appareillages mystiques.

Galadin Eclair : Pv 16 ; AL NB ; CA 10 ; VD 12 ; pv 31 ; TAC0 15 ; #AT 1 ; Dég. 1d4 +1 (dague en bronze) ; Sorts — 5 1er, 5 2ème, 5 3ème, 5 4ème, 5 5ème, 3 6ème, 2 7ème, 1 8ème.

Galadin a plusieurs serviteurs aériens liés à sa tente et qui ont reçu l'ordre de la protéger pendant cent ans. La plupart d'entre eux sont irrités de cet asservissement et se défoulent sur les intrus.

Serviteur aérien : Int Semi ; AL N ; CA 3 ; VD Vol 24 ; DV 16 ; pv 70 ; TAC0 5 ; #AT 1 ; Dég. 8d4 ; AS Surprend ; DS Blessé par des armes +1 ou mieux ; Tai G ; Mor. 14 ; PX 10.000.

Un ou plusieurs élémentaux d'air rôdent toujours dans la tente de Galadin, prêts à attaquer quiconque s'approche de ses trésors sans sa permission.

Elémental d'air : Int Basse ; AL N ; CA 2 ; VD Vol 36 ; DV 12 ; pv 66 ; TAC0 9 ; #AT 1 ; Dég. 2d10 ; AS Tourbillon ; DS Blessé par des armes +2 ou mieux ; Tai G ; Mor. 15 ; PX 7.000.

Un pseudo-dragon du nom de Talisa est l'animal de compagnie adoré de Galadin. Cette femelle lui rend son affection en surveillant sa tente, espionnant les intrus tout en utilisant son pouvoir de caméléon.

Pseudo-dragon : Int Moyenne ; AL N (B) ; CA 2 ; VD 6, Vol 24 ; DV 2 ; pv 13 ; TAC0 19 ; #AT 1 ; Dég. 1d3 + spécial ; AS Dard venimeux ; DS Pouvoir de caméléon ; Tai M ; Mor. 15 ; PX 975.

6) ***Le marché elfe :*** Une atmosphère de carnaval y règne. Les citoyens se déplacent parmi des tentes aux couleurs gaies, côtoient des vendeurs amicaux et découvrent des sons et des vues exotiques. Une grande variété de produits peuvent être achetés, y compris, pour les clients convenables, des articles interdits. De telles transactions se déroulent à l'avance et ont réellement lieu de nuit, souvent dans le campement elfe proche.

Les arkhontes et les agents du roi-sorcier arpentent constamment le marché, ouvertement ou secrètement, espérant prendre sur le fait des elfes vendant des produits de contrebande ou en train de violer les lois. Jusqu'à ce jour, ils n'ont pu être pris en flagrant délit car les psionistes et magiciens de garde de la tribu les ont toujours détectés à



temps.

• 6a) L'avenue : Cette large rue est formée par la double rangée d'étals et de tentes. Elle est tout le temps peuplée de citoyens ainsi que de vendeurs itinérants vendant leurs produits, de bardes chantants et de vendeurs de produits comestibles divers. Plus discrets, les combattants et psionistes elfes gardent un œil vigilant sur les arkhontes et les espions.

• 6b) Fruits et légumes : Les produits de nombreux pays éloignés sont vendus ici. La plupart d'entre eux ont été conservés par magie et ils sont assez frais. Timya Gryphon y vend secrètement des fruits-potions magiques.

Timya Gryphon : V 6 ; AL NB ; CA 10 ; VD 12 ; pv 25 ; TAC0 18 ; #AT 1 ; Dég. 1d4 (dague en bronze).

• 6c) Beaux vêtements : Des vêtements importés de tout Athas, dans une étourdissante variété de styles et de coupes, sont disponibles à prix soldés. Des vêtements magiques, tels que capes et bottes, sont aussi disponibles mais ils sont bien cachés et sont vendus uniquement en dehors des heures d'ouverture. Le propriétaire, Nysia Grisétoile, est un illusionniste de bas niveau qui cache ses compétences.

Nysia Grisétoile : I 4 ; AL CB ; CA 10 ; VD 12 ; pv 12 ; TAC0 19 ; #AT 1 ; Dég. 1d4 -1 (dague en pierre) ; Sorts — 4 1er, 3 2ème.

• 6d) Céramique et dinanderie : De fins flacons, pots, bols et autre vaisselle en argile cuite et cuivre jaune peuvent être achetés ici. De temps en temps, Jirah Feuilledargent vend un objet magique, tel qu'une ***carafe d'eau infinie***, mais cela ne se produit qu'à l'abri du campement elfe et sous le couvert de l'obscurité.

Jirah Feuilledargent : V 6 ; AL NB ; CA 8 ; VD 12 ; pv 26 ; TAC0 18 ; #AT 1 ; Dég. 1d6 (lance de fantassin à la pointe en pierre).

• 6e) Armes : Gilam Mâchefer fabrique des armes en céramique, en pierre, en obsidienne, en os, en bronze et, à l'occasion, en fer. Tous les types d'armes sont disponibles, la plupart des prix sont extrêmement raisonnables. Gilam et deux artisans nains, Gram et Lian, travaillent ici toute la journée, fabriquant des armes et acceptant des commandes personnalisées. Comme ailleurs, quelques objets magiques sont disponibles.

Gilam Mâchefer : G 10 ; AL CB ; CA 8 ; VD 12 ; pv 53 ; TAC0 11 ; #AT 3/2 rounds ; Dég. 1d8 +2 (épée longue en acier).

Gram : G 6 ; AL N ; CA 8 ; VD 9 ; pv 41 ; TAC0 15 ; #AT 1 ;

Dég. 1d4 +2 (marteau de guerre en pierre).

Lian : G 7 ; AL NB ; CA 8 ; VD 9 ; pv 44 ; TAC0 14 ; #AT 3/2 ; Dég. 1d6 +2 (gourdin en bois).

• 6f) Chaussures : De superbes chaussures en cuir sont conçues, fabriquées et montées ici puis vendues par Barak Chevauchevent. Les chaussures récupérées au cours des pillages sont aussi vendues ici. Barak vend rarement des objets magiques. C'est une personne en général calme et modeste. C'est un clerc de l'air élémentaire.

Barak : C 4 ; AL CB ; CA 10 ; VD 12 ; pv 19 ; TAC0 18 ; #AT 1 ; Dég. 1d6 (gourdin en pierre) ; Sorts — 3 1er, 2 2ème.

• 6g) Animaux de compagnie : Kirka Plongevague vend divers petits animaux domestiques, tels que gros chats, lézards, hurrum, critic, ock'n et même des pseudo-dragons. Il paraît que Kirga peut aider ses clients préférés à obtenir des créatures particulièrement rares ou exotiques, s'ils désirent y mettre le prix.

Kirga Plongevague : Pv 4 ; AL CB ; CA 10 ; VD 12 ; pv 11 ; TAC0 19 ; #AT 1 ; Dég. 1-2 (fouet) ; Sorts — 3 1er, 2 2ème.

• 6h) Bougies : Tamana Tissechant chante, joue de la harpe et vend des bougies de toute taille et de n'importe quelle couleur. Certains prétendent qu'elles sont enchantées ; les clients sont parfois surpris des résultats obtenus par ses bougies apparemment quelconques. Quand la question lui est posée à ce sujet, elle se contente de sourire.

Tamana Tissechant : P 6 ; AL NB ; CA 10 ; VD 12 ; pv 28 ; TAC0 18 ; #AT 1 ; Dég. 1d4 (dague en acier) ; Sorts — 3 1er, 3 2ème, 2 3ème.

• 6i) Maroquinerie : Ikan Ecumedemer est un elfe affable et sociable au rire généreux et spontané. Il régale ceux en qui il a confiance par les récits de guerre et d'aventures vécues au cours de sa longue vie mouvementée. Il vend des articles en cuir de toutes sortes, y compris des armures en cuir. Certains de ses articles — bracelets, bottes et gantelets — peuvent être enchantés. Il paraît qu'il est bien approvisionné en éléments de sort.

Ikan Ecumedemer : G 9 ; AL CB ; CA 8 ; VD 12 ; pv 66 ; TAC0 12 ; #AT 3/2 rounds ; Dég. 1d8 +2 (épée longue en bronze).

• 6j) Tatouages : Birgaz est un nain de Ledopolus spécialisé dans les tatouages exotiques. Il est un peu bourru et n'est pas un grand parleur mais ses tatouages sont criants de réalisme et de beauté.

Birgaz : G 8 ; AL NB ; CA 10 ; VD 9 ; pv 57 ; TAC0 13 ; #AT 3/2 rounds ; Dég. 1d8 +1 (hache en os).

• 6k) Confiserie : Des sucreries de toutes sortes — normalement pas trop disponibles dans les cités-Etats — sont vendues ici. Des nobles rendent quelquefois visite au maître confiseur, Tayo Tissechant, pour lui commander barbes à papa et meringues de formes élaborées pour leurs fêtes. Tayo est un clerc de la terre élémentaire.

Tayo Tissechant : P 2 ; AL CB ; CA 10 ; VD 12 ; pv 9 ; TAC0 20 ; #AT 1 ; Dég. 1d3 (couteau en argent) ; Sorts — 2 1er.

• 6l) Charpentier : Le bois est un bien rare sur Athas ; les bons charpentiers peuvent prétendre à un bon statut. Jirax Onyx travaille le bois pour faire des sculptures élaborées et des meubles élégants. L'approvisionnement en grumes étant limité, Jirax récupère de vieux morceaux de bois ou des objets cassés. Le résultat donne généralement un mélange de textures, de couleurs et de nuances de bois pour former un tout harmonieux et plaisant.

Jirax Onyx : G 3 ; AL NB ; CA 10 ; VD 12 ; pv 21 ; TAC0 18 ; #AT 1 ; Dég. 1d6 (lance de fantassin à la pointe en silex).

• 6m) Diseuse de bonne aventure : Lady Elas Dressefeu prétend que ses méthodes de divination ne sont simplement qu'une forme de divertissement. Elle dissuade ainsi les arkhontes de l'arrêter pour lancer de sorts interdit. La plupart de ses interventions nécessitent les accessoires normaux — boule de cristal, feuilles de thé, tarots, etc. — et elles garantissent une longue et heureuse vie pleine de joie et de prospérité.

Bien sûr, Elas n'est pas ce qu'elle semble être. C'est une devineresse confirmée qui lance de véritables sorts pour ceux qui ont subi avec succès un examen minutieux. Comme d'habitude, tout cela est fait de nuit, à l'abri dans sa tente au sein de la communauté Dressefeu.

Lady Elas Dressefeu : Pv 12 ; AL CB ; CA 10 ; VD 12 ; pv 32 ; TAC0 17 ; #AT 1 ; Dég. 1d4 (dague en os) ; Sorts — 4 1er, 4 2ème, 4 3ème, 4 4ème, 4 5ème, 1 6ème.

• 6n) Spiritueux : Les boissons alcooliques de toute la Région de Tyr sont en vente ici, allant de la bière ledopolienne pratiquement imbuvable (néanmoins la favorite des nains voyageant avec les Eauclaire) jusqu'au spiritueux presque éthéré venant soi-disant du propre repaire du dragon. Le propriétaire, Kleys Onyx, peut se procurer des potions enchantées ; il les vend après avoir pris les précautions usuelles.

Les elfes de la tribu Eauclaire sont détenteurs d'un secret connus d'eux seuls — Kleys est en réalité un agent de la tribu des Ombres. Il accomplit des missions d'espionnage ou d'assassinat pour ceux qui savent comment le contacter. Une



personne recherchant de tels services est contactée par des représentants des Ombres et, s'il apparaît que sa demande est sincère, un mot de passe lui est confié qu'elle devra donner à Kleys. Kleys aura un entretien avec le client et rendra sa décision en fonction de la sincérité du client. Les imposteurs, ou ceux cherchant à trahir les Ombres, ne survivront pas à cette étape du processus.

Kleys porte une *épée longue +2* enchantée en acier ; elle se nomme Lien du Serment et a un sort de *lumière continuelle* lancé sur elle qui peut être activé à volonté.

Kleys Onyx : V 12 ; AL N ; CA 8 ; VD 12 ; pv 46 ; TAC0 15 ; #AT 1 ; Dég. 1d8 +2 (*épée longue +2* en acier).

• 6o) Tisserand : Yaynil Coursable passe le plus clair de sa journée à effectuer un travail tranquille sur un superbe métier à tisser elfe. Il vend le tissu qu'il fabrique ainsi que les textiles et les étoffes qu'il obtient grâce à la tribu.

Yaynil Coursable : V 5 ; AL NB ; CA 10 ; VD 12 ; pv 22 ; TAC0 18 ; #AT 1 ; Dég. 1d6 (bâton en bois).

• 6p) Au Kank Sauvage : Cette taverne est ouverte au public. Après une journée d'achat, les personnes fatiguées, assoiffées et ayant mal aux pieds viennent s'y désaltérer. La nourriture servie varie de jour en jour ; elle est généralement bonne mais la bière et l'ale sont d'une qualité passable. Les négociants y rencontrent parfois leurs clients pour discuter de certains détails de la transaction en cours. Le Kank Sauvage est souvent l'endroit à mi-chemin de toute transaction impliquant des articles illégaux. C'est pourquoi la taverne est toujours pleine de psionistes et de magiciens qui sondent les acheteurs potentiels pour s'assurer de leur honnêteté.

Le propriétaire, Alvys Plongevague, a comme personnel de jeunes elfes ; deux videurs mûls sont aussi présents. Kk'tkk, un thri-kreen qui voyage parfois avec la tribu Eauclaire, fait occasionnellement le barman, servant deux à trois consommations en même temps grâce à ses multiples bras.

Alvys Plongevague : V 8 ; AL NB ; CA 10 ; VD 12 ; pv 34 ; TAC0 17 ; #AT 1 ; Dég. 1d3 (couteau en acier).

Videurs mûls (2) : G 8 ; AL N ; CA 7 ; VD 12 ; pv 60 ; TAC0 13 ; #AT 3/2 rounds ; Dég. 1d6 (masse en pierre).

Kk'tkk : G 9 ; AL CN ; CA 5 ; VD 18 ; pv 71 ; TAC0 12 ; #AT 5 ; Dég. 1d4 (x4)/1d4 +1 ; AS Poison.

• 6q) Mercenaires : Kama Gryphon, qui sert aussi la tribu comme éclaireur d'élite, s'occupe de ce petit étal. C'est ici que les maîtres de caravane, les nobles et les autres clients feront leurs arrangements pour louer les services de gardes, de combattants, d'éclaireurs et de contractuels spécialisés dans le domaine militaire. Kama mènera aussi des tractations pour louer les services d'espions, d'assassins et d'autres personnages du même acabit aux personnes en qui il a confiance.

Kama Gryphon : R 12 ; AL CB ; CA 6 ; VD 12 ; pv 84 ; TAC0 9 ; #AT 3/2 rounds ; Dég. 1d8 +1 (épée longue en acier).

• 6r) Objets d'art : Des objets d'art en provenance de toute la Région de Tyr, pour beaucoup obtenus dans des circonstances douteuses, sont vendus ici par le brocanteur Enala Grisétoile. On y trouve des tableaux, des statues, des miniatures et même un peu de joaillerie. Quelques objets magiques, tels que les figurines enchantées, sont montrés aux clients de confiance.

Enala Grisétoile : V 7 ; AL N ; CA 10 ; VD 12 ; pv 32 ; TAC0 17 ; #AT 1 ; Dég. 1d6 -1 (épée courte en os).

• 6s) Verrerie : Le souffleur de verre Poros Chevauchevent crée d'exotiques bouteilles, bocaux et récipients, recyclant la verrerie cassée ramassée lors des voyages de la tribu. Des récipients intacts sont aussi vendus ici. La verrerie de Poros possède toutes les formes et couleurs imaginables. Toutes ses pièces sont de la plus belle qualité. Poros sert aussi la tribu comme cavalier de pterrax ; il est compétent aussi dans le maniement des planeurs des falaises.

Poros Chevauchevent : G 8 ; AL NB ; CA 10 ; VD 12 ; pv 54 ; TAC0 13 ; #AT 3/2 rounds ; Dég. 1d4 (dague en bronze).

Le Fort Prosper

1) ***Chemin caravanier :*** Cette route est utilisée par de lourdes caravanes d'épices ; la cavalerie sur kanks du fort la patrouille constamment. Des bandits humains, des gith, des belgoï et parfois un géant se sont attaqués à des caravanes sur cette route.

2) ***Colonie :*** Abritant 50 à 60 humains qui s'occupent du fort et du commerce avec les caravanes, ce petit village jouxte les remparts de la forteresse à la recherche de sa protection. Lorsque le fort subit une attaque, les villageois s'abritent dans la forteresse.

3) ***Remparts :*** Ces murs font trois mètres d'épaisseur, quatre mètres cinquante de haut et sont construits en pierre provenant d'une carrière proche. Des arbalétriers les patrouillent.

Combattant des Wavir (10) : G 5 ; AL N ; CA 6 ; VD 12 ; pv 30 ; TAC0 16 ; #AT 1 ; Dég. 1d6 (lance de fantassin à la pointe en silex), 1d4 (arbalète légère) ; Mor. 12.

4) ***Tours :*** Chacune de ces tours, hautes de sept mètres cinquante, a un étage et une baliste sur le toit.

5) ***Portes principales :*** Construites avec du fer coûteux et du bois dur importé, ces portes sont un point vital de la défense du fort.

6) ***Donjon :*** Il sert de quartiers au commandant du fort, Yalana Wavir. Elle passe le plus clair de son temps à superviser l'inventaire, laissant les tâches quotidiennes à Borto.

Yalana Wavir : N 8 ; AL NB ; CA 10 ; VD 12 ; pv 30 ; TAC0 17 ; #AT 1 ; Dég. 1d4 (dague en bronze).

7) ***Baraquements :*** Cette partie est occupée par les 50 à 100 combattants qui constituent la garnison du Fort Prosper (cf. en 3 pour leurs caractéristiques) ; sur cette garnison, 20 à 40 sont des cavaliers sur kanks, lesquels sont dans les écuries pas loin.

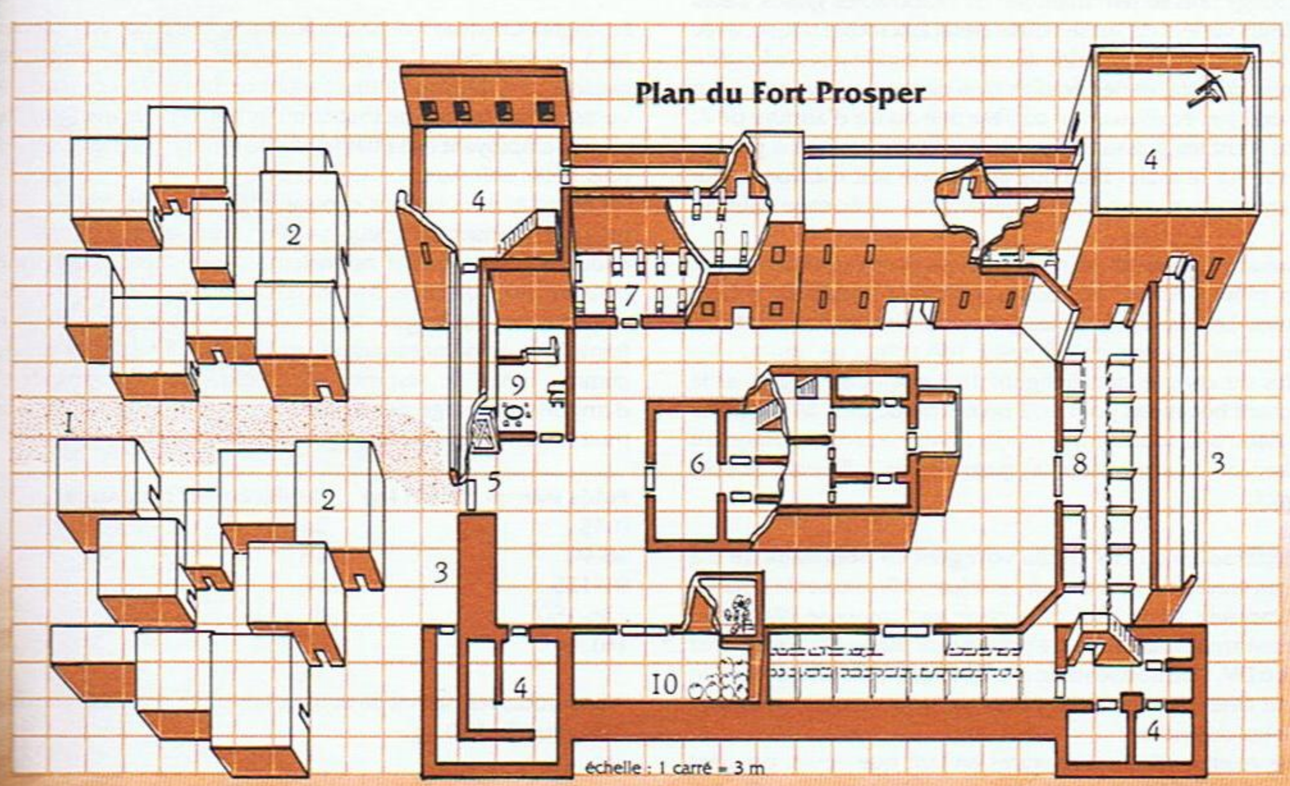
Borto : G 10 ; AL NB ; CA 5 ; VD 6 ; pv 61 ; TAC0 11 ; #AT 3/2 rounds ; Dég. 1d6 +3 (masse de fantassin en pierre).

Borto est le commandant de la garnison du Fort Prosper. C'est un nain réputé dur et intransigeant.

8) ***Écuries :*** Les montures du fort, 40 à 80 kanks, sont gardées ici.

9) ***Auberge :*** Ce petit établissement assure le gîte et le couvert.

10) ***Entrepôt :*** Bien que le fort soit principalement utilisé comme escale par les caravanes, des marchandises sont parfois stockées dans cette longue et basse structure.



Crodlu



CLIMAT/TERRAIN :	Désert, plaines broussailleuses
FRÉQUENCE :	Commun
ORGANISATION :	Troupeau
CYCLE D'ACTIVITÉ :	Diurne
RÉGIME :	Omnivore
INTELLIGENCE :	Animale (1)
TRÉSOR :	Néant
ALIGNEMENT :	Neutre
NOMBRE :	5-30 (5d6)
CLASSE D'ARMURE :	4
DÉPLACEMENT :	24
DÉS DE VIE :	4 +4
TAC0 :	15
NB D'ATTAQUES :	5
DÉGATS/ATTAQUE :	1d8/1d4/1d4/1d6/1d6
ATTAQUES SPÉCIALES :	Saisie
DÉFENSES SPÉCIALES :	Néant
RÉSISTANCE A LA MAGIE :	Néant
TAILLE :	G
MORAL :	Flanchant (5-7)
VALEUR EN PX :	420



Les crodlu sont de gros animaux d'apparence reptilienne qui errent en troupeaux dans le désert et les plaines broussailleuses d'Athas. Facilement domestiqués, ils servent de montures ou de bêtes de somme, particulièrement dans les maisons marchandes.

Les crodlu ressemblent à d'énormes autruches écailleuses aux longs bras se terminant par de redoutables griffes. Leurs couleurs varient du jaune poussiéreux aux rouge brique, avec des tâches ou des cocardes de couleurs contrastées le long de la crête dorsale, et des écailles plus claires sur le ventre. Leur cuir épais et écailleux leur confère une classe d'armure de 4. Leurs muscles puissants leur permettent de courir à grande vitesse sur le sable. Bien que leur vision soit médiocre, leur odorat est fin, compensant largement leur déficience visuelle.

Combat : Comme ils peuvent survivre dans l'environnement sans pitié d'Athas, les crodlu prennent bien soin d'eux-mêmes. Les deux puissantes pattes postérieures de la créature frappent chacune en infligeant 1d6 points de dégâts ; les griffes de chaque bras infligent 1d4 points de dégâts et le méchant bec mord pour 1d8 points de dégâts. Si les griffes des deux bras touchent, le crodlu a saisi sa proie, permettant au bec de toucher automatiquement en infligeant double dégâts.

Habitat/Société : Les crodlu voyagent en troupeaux de 5 à 30 ; un crodlu sur cinq est un petit (pv 1d8, une seule attaque par morsure pour 1d4) et le reste est composé d'adultes. Chaque troupeau est dirigé par un seul mâle, à la CA de 3 et avec 6 DV. Si le troupeau est attaqué, les adultes formeront un cercle défensif autour des petits et, si nécessaire, mourront pour les défendre.

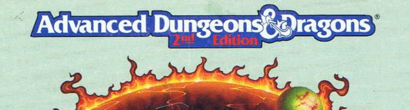
Les crodlu, s'ils sont capturés en tant que petits, peuvent être domestiqués comme monture. Seulement 10% des crodlu adultes peuvent ainsi être domestiqués ; les chefs mâles ne peuvent jamais être domestiqués.

Écologie : Chaque femelle crodlu donne naissance une fois par an à un seul petit. Les petits peuvent courir et combattre quelques minutes après leur naissance. Les crodlu sont omnivores, se nourrissant de tout ce qu'ils trouvent de mangeable, parfois employant des techniques de groupe pour chasser les plus petits animaux.

Lorsqu'ils sont utilisés comme montures, les crodlu sont inégalés, transportant leur cavalier avec grande vitesse et endurance. Les crodlu normalement s'enfuient plutôt que de combattre lorsqu'ils portent un cavalier ou des marchandises ; des crodlu de guerre sont entraînés à se servir de leur formidable armement naturel au combat. Egalement prisés comme bêtes de somme, les crodlu peuvent transporter d'importants chargements ; de lourdes charges réduiront leur mouvement, comme l'indique la table ci-après.

Poids transporté (en kg)	Déplacement maximum
0-45	24
46-90	18
91-135	12
136-180	6
181 +	0 *

* Les crodlu refuseront de bouger s'ils portent un chargement de plus de 180 kg.



Les Négociants des Dunes

par Anthony Pryor

Dans les rudes terres d'Athas, même les besoins les plus simples de la vie sont difficiles à satisfaire. Les caravanes des négociants affrontent les sables mouvants, les pillards entreprenants et les éléments afin d'acheminer les marchandises et d'apporter l'espoir aussi bien à la foule grouillante des cités-Etats qu'aux villages perdus dans les contrées désolées. Sans ces négociants, la vie sur Athas serait impossible.

Les Négociants des Dunes explore la vie des populations formant le sang de la vie sur Athas. Les maisons marchandes majeures de la région de Tyr sont décrites, ainsi que les maisons mineures, les marchands elfes et les tribus de pillards, sans oublier les pratiques commerciales de chacune des races d'Athas. Les personnalités dirigeantes de ces maisons et de ces tribus y sont largement décrites.

Une nouvelle classe de personnage est introduite — la classe de négociant. Des instructions détaillées sont fournies au MD sur la manière de gérer une campagne basée sur des activités commerciales ; les joueurs se voient proposer comment interpréter des personnages négociants et comment créer leur propre maison marchande. Des défis essentiels et passionnants vous attendent dans ce livret !

TSR, Inc.
POB 756
Lake Geneva
WI 53147
U.S.A.



TSR Ltd.
120 Church End
Cherry Hinton
Cambridge CB1 3LB
United Kingdom





Accessoire de Jeu Officiel